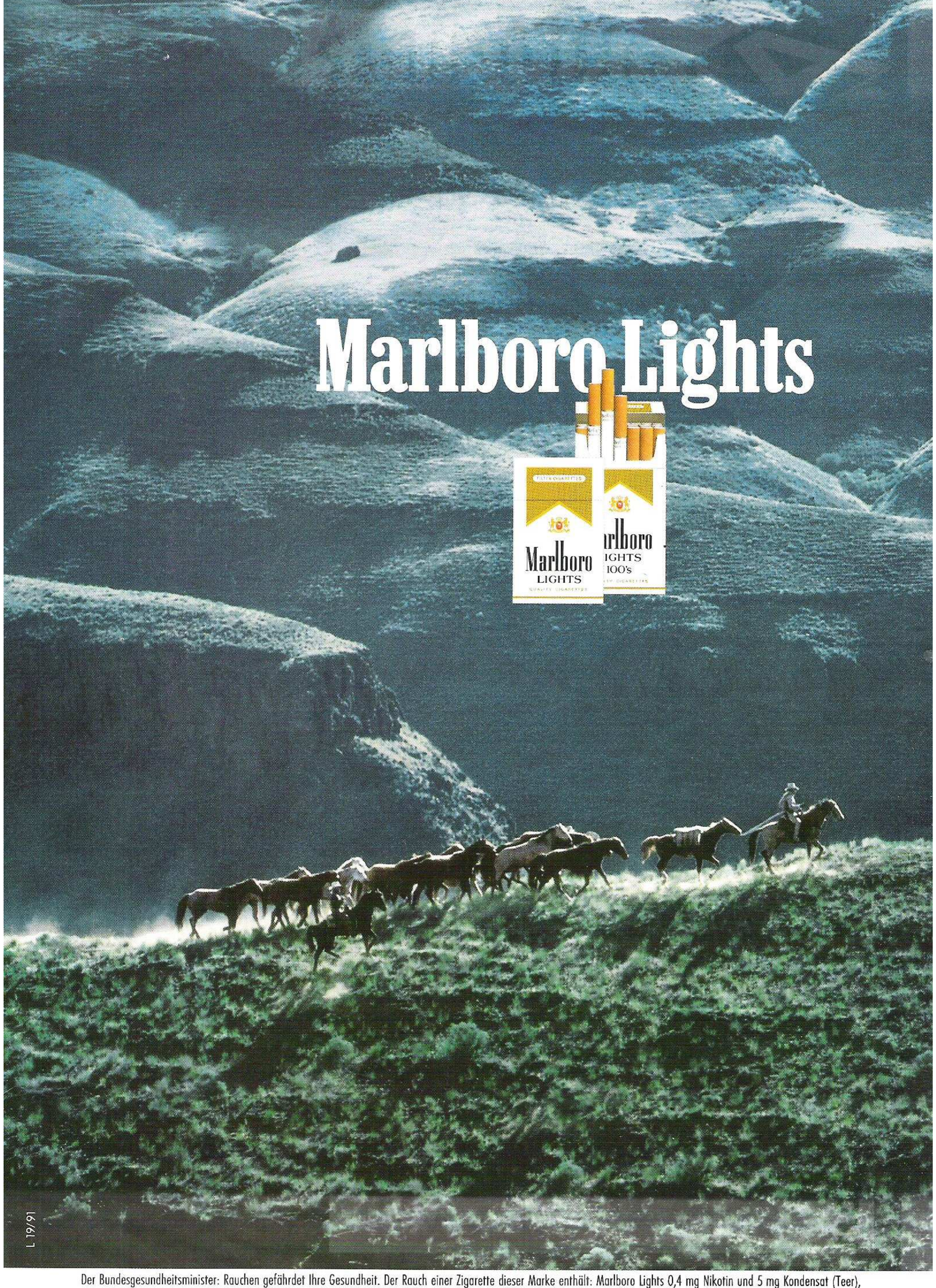

ASM
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
Nr. 4 April 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
DM 7,50
ISSN 0933-1867
SUPER!! Jetzt im neuen Look!
INTERVIEW MIT H. R. GIGER
ALIENS!
DARKSEED KOMMT!
SPIEL DES MONATS:
TEST:
STAR TREK
REVIEWS:
BUCK ROGERS 2
FALCON 3.0
GOBLIIINS
PINBALL DREAMS
HARLEQUIN
STORM MASTER
...
MICROPROSE / PSYGNOSIS / LORICIEL
WOW!
GAMES VON MORGEN
TBird
Die Spielemaschine
S.150
aktueller software markt · Die Spiele-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr.4 · April 1992


Marlboro Lights
Marlboro
LIGHTS
100's
L 19/91



new age

good ***news*** machen von sich reden! ***only for you!*** wenn für ***asm neue zeiten*** anbrechen, dann seid ihr voll mit auf der welle. wer uns kennt, weiß, daß wir nebst jeder schandtat always für die überraschung gut sind, die ihr uns immer wert seid. capito? ein taufrischer look im sinne von ***'new age'*** wird euch ab jetzt eure 'äugen' verblenden. das ***neue outfit*** präsentiert sich in einem ***neuen heftschema***, dem spiegelbild von ***zeitgeist***, von technischen möglichkeiten in ***form & farbe*** und letztendlich von inhaltlich effizienter ***struktur***.

was soll das alles? nun, wie es sich für ein ordentliches magazin gehört, findet ihr jetzt die reviews, previews & konvertierungen ***aller*** games eures genres in je einer eigenen ***rubrik***. gut? es kommt noch besser: das den einzelkriterien zugrundeliegende ***gesamturteil*** ist jetzt leicht nachvollziehbar, noch prägnanter, noch schlüssiger, kurz: das modifizierte schulnoten-instrumentarium (werft eure 'äugen' auch auf ***page 13!***). ***ebenfalls neu***: unsere ***prädikate***. nach wie vor bleibt es bei ***'mega-hit'*** und ***'hit'***, ***neu*** hinzu gesellt sich jedoch die ***'flop'***-auszeichnung, die jetzt auf ***'sehr mangelhaften'*** produkten prangt (ha, ha!). eine ***neue schrifttype*** samt ***neuem layout*** runden das ***neue gesicht*** der ***asm*** letztendlich ab.

kennt ihr eigentlich ***'shareware'***? nee? dann wirds höchste zeit, denn die anfängliche 'randerscheinung' hat sich inzwischen zu einem festen 'marktsegment' etabliert. ***pages: 152 ff.*** schaut mal rein! ich wünsche euch viel vergnügen mit eurer rundum ***brandneuen aprilausgabe*** und warne euch vor begegnungen mit den ***aliens***. . .

yours mats

INHALT 4

asm 4/92

NEW...

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion
Guido Alt (gag), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Lars Rückert (lar), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Derek dela Fuente (ddf), Michael Suck (msu)

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Thomas Thiel

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street, London W11, 4DV, England

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87, Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 ab 1. Januar 1992

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Anzeigenverwaltung
Anja Pröger, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Inland DM 79,20, Ausland DM 95,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: (0 56 51) 9 29 - 9 04

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29 - 9 01
Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 40
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 / 9 29 - 9 42



Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Pröger, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867





Trekkiges · 6 ·

Spiel des Monats:

Auf den Spuren von Captain Kirk und seiner Crew erwarten den Spieler haarsträubende Abenteuer in Teilen der Galaxis, die kein Mensch zuvor betreten hat.



ACTION

Konvertierungen



ADVENTURE

Previews

Konvertierungen

FLOP DES MONATS

KONSOLEN

Der TBird ▼





Stählernes · 102 ·

INHALT 5

asm 4/92



SPORT

Konvertierungen



SIMULATION

RUBRIKEN





TOOLS

REPORTAGEN

STRATEGIE

Konvertierungen

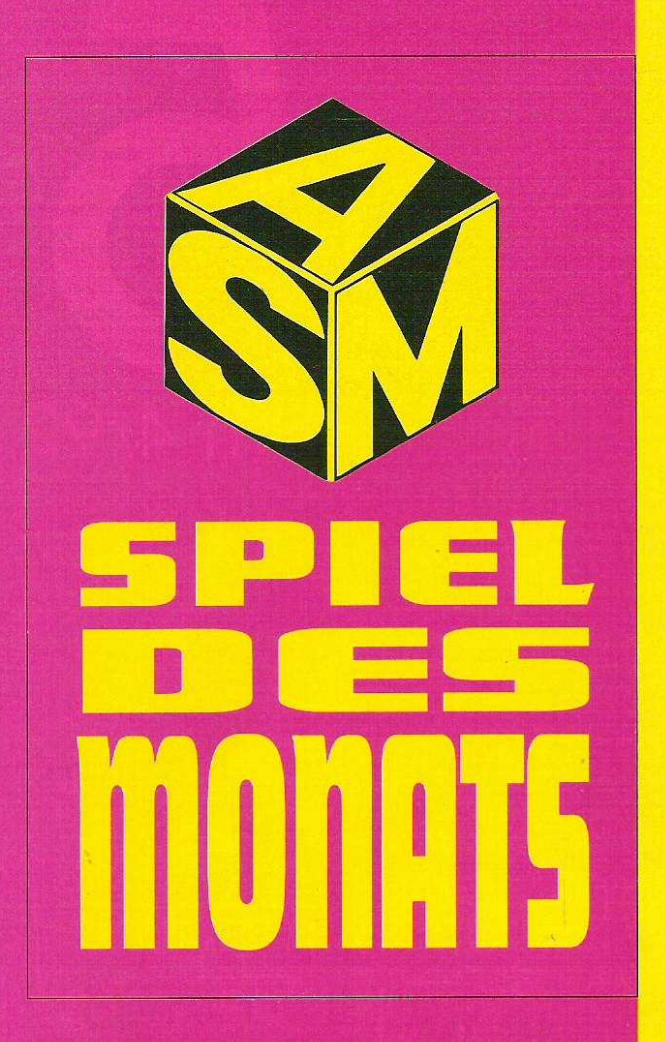
READY STEADY GO

COMPETITIONS





AGE



BEAM

„Space, the Final Frontier. . . .". Mitte der 60er Jahre hörten US-Fernsehzuschauer diesen Spruch zum ersten Mal. 25 Jahre ist es jetzt her, daß die USS Enterprise zu ihrer ersten Reise in die Weiten des Alls aufbrach. Grund genug für Interplay, dieses Jubiläum mit einem Spiel zu würdigen.



STARTREK 25TH ANNIVERSARY

System: PC AT mind. 10 MHz, EGA, VGA/MCGA, Adlib, Roland, Soundblaster, Harddisk, geplant für: -, VK-Preis: ca.100 DM, Hersteller: Interplay, USA, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Obwohl nahezu pünktlich zum Kinostart von Star Trek VI, *The Undiscovered Country* erschienen, hat das Spiel nichts mit dem Film zu tun. Vielmehr orientiert sich das Programm an der Original-TV-Serie, als James T. Kirk plus Mannschaft noch einen jung-dynamischen Eindruck machten und noch enganliegende Bordkombinationen trugen. Selbstverständlich ist die Enterprise im Spiel noch vom Typ NCC1701-A, für Nicht-Trekkies: die mit den runden Triebwerken.

Nostalgische Gefühle

Aber genug der Nostalgieschwelgerei, auf zu neuen Abenteuern. **Star Trek startet** natürlich mit dem Vorspann der Serie, unterstützt von einer gelungenen Umsetzung den Titelthemas. Alsdann folgt noch der Titel der zu spielenden Episode. Ja, richtig gelesen, das Spiel ist genau wie das TV-Original in einzelne Episoden aufgeteilt. Jede Folge beginnt auf der Schiffsbrücke mit der Erteilung eines neuen Auftrages. Das Spektrum umfaßt alle bekannten Spielarten, sei es nun die Erforschung unbekannter Phä-

ME

nomene, Bekämpfung von Raumpiraten oder der Vorstoß in unbekannte Bereiche des Weltalls. Jede Mission sollte nach Möglichkeit friedlich und überlegt ablaufen. Leute, die erst schießen und dann fragen, werden nicht allzu weit kommen. Ist ein Auftrag erfüllt, wird eine Erfolgsquote in Prozent angegeben, die sich danach richtet, ob man nur stur seine Aufgabe erfüllt hat, oder vielleicht noch z.B. einen Verletzten versorgt oder eine Maschine repariert hat. Auch die schon angesprochene Anwendung von Gewalt spielt hier eine wichtige Rolle. Vielleicht sollte man seine Gegner ja mal nur betäuben, anstatt gleich zu rösten. Je nach erreichter Prozentzahl werden dann Erfahrungspunkte verteilt, die sich positiv auf die Fähigkeiten der Crewmitglieder auswirken. Bis man den optimalen Weg zur Erledigung einer Aufgabe findet, kann so schon einige Zeit vergehen. Die ersten beiden Missionen geben aber genug Gelegenheit zum üben, danach allerdings steigt der Schwierigkeitsgrad rapide an.

Grafik sowie Animation kann als vollauf gelungen bezeichnet werden. Die Brücke der Enterprise ist bis auf wenige Details, die das Spielen erleichtern sollen, unverändert vom Original übernommen worden. Befehle werden über die Tastatur oder mit der Maus über ein ausgeklügeltes Icon-System gegeben. Kommt es zum Kampf, muß jedes Kommando sitzen, Zeit zum Überlegen bleibt nicht viel.

Wem der normal Überwachungsschirm der Brücke nicht reicht, kann



Die Brücke der Enterprise

Uli meint:

Man muß schon den Hut ziehen, wenn man sieht, wieviel Detailarbeit in dieses Programm gesteckt worden ist. Neben der wirklich gelungenen Grafik/Sound-Komponente überzeugen auch die einzelnen Charaktere voll. So kann man sich mit großem Vergnügen z.B. die immer wieder auftretenden Dialoge McCoys mit Spock durchlesen. Allein dafür lohnt es sich schon, die doch recht lang dauernde Installation auf sich zu nehmen.

Einen besonderen Reiz übten auf mich allerdings die *Wing Commander*-artigen Weltraumsequenzen aus, in denen man so manchem Gegner zeigen kann, wo Bartl den Most holt.

Den Schwierigkeitsgrad der Adventure-Sequenzen halte ich für angemessen, wenn auch unerfahrene Spieler anfangs mit dem Icon-System ihre Probleme haben werden, was sich aber mit etwas Übung rasch gibt.

Eine Maus oder ein Joystick sind aber auf jeden Fall sehr zu empfehlen – nicht zuletzt der Zeitersparnis wegen. Es spielt sich einfach besser und flüssiger.

Was bleibt zu sagen? Star Trek mischt das Beste zweier Welten (Action & Adventure) zu einem grandiosen Potpourri, das dem Vorbild zur Ehre gereicht. Aber Vorsicht, wer nur **eines** der beiden Genres mag, aus dem dieses Programm besteht, sollte sich die Anschaffung überlegen, da hier das eine nicht ohne das andere auskommt. Mein Urteil trotzdem:

»SEHR GUT«

UP

ASM HIT

„Mr. Spock würde Star Trek spielen"

Vom Raumkampf à la Wing Commander...

... geht's per Beam ...

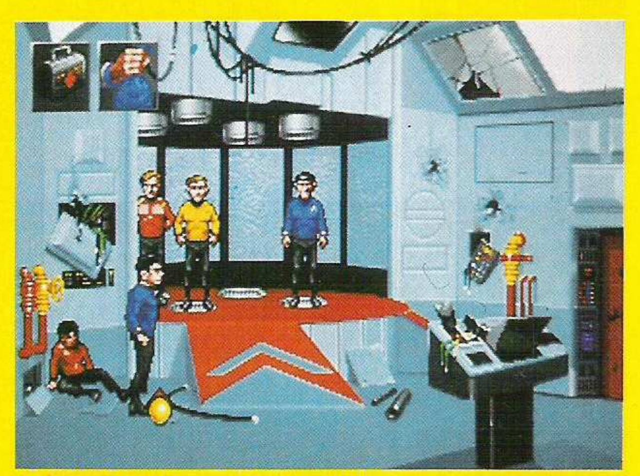
... runter auf fremde Planeten.

Problems auf der Masada

Der Arzt hat das Wort



Gute Taten erhöhen den Missions-Score



Wie auch beim großen Vorbild ...



... hilft oft die richtige Idee weiter

auch auf Full-Screen umschalten. Dadurch wird die Grafik zwar langsamer, allerdings werden die zu sehenden Dinge dafür größer dargestellt.

Da die Schiffe im Spiel allesamt von Originalmodellen gescannt und nachbearbeitet wurden, sollte man die Funktion ruhig aufrufen. Es lohnt sich allemal.



»Star Trek – das Beste aus zwei Spielwelten«

Liebe zum Detail

Natürlich geht die ganze Action nicht nur im Weltraum ab, sondern es werden auch geheimnisvolle, fremde oder bekannte Welten besucht. Hier läuft das Ganze dann nach Lucasfilm-Manier ab. Personen werden nach dem Multiple-Choice-System befragt (mehrere mögliche Fragen oder Antworten stehen zur Auswahl), Gegenstände untersucht usw. Besonders witzig ist, daß die Programmierer auch die Gestik der Schauspieler übernommen haben. So zückt Spock nach dem Herunterbeamen erst einmal seinen Tricorder, um die Gegend zu scannen, Doc McCoy schaut sich interressiert um, und der gute Capt'n Kirk verschränkt abwartend die Arme hinter dem Rücken. Zum Brüllen komisch. Da auch die Soundeffekte optimal übernommen wurden, kommt sehr schnell richtiges Trek-Feeling auf.

Das **Interplay**Produkt ist von Leuten erstellt worden, die praktisch mit der Serie groß geworden sind. Namen wie Michael A. Stackpole, seines Zeichens Science-Fiction-Autor (Battletech), oder aber Tom Tanaka (der Grafiker) sind gerade im SF-Bereich nicht gerade unbekannt. Aber auch derjenige, ohne den es Star Trek überhaupt nicht gäbe, nämlich Gene Roddenberry, geistiger Vater und Produzent der Serie, war an diesem Projekt beteiligt. Star Trek ist einfach ein Muß für jeden SF-Fan. Noch nie wurde der Geist eines Films bzw. einer Serie so gut umgesetzt wie in diesem Spiel. Beam it up, Scotty. ■

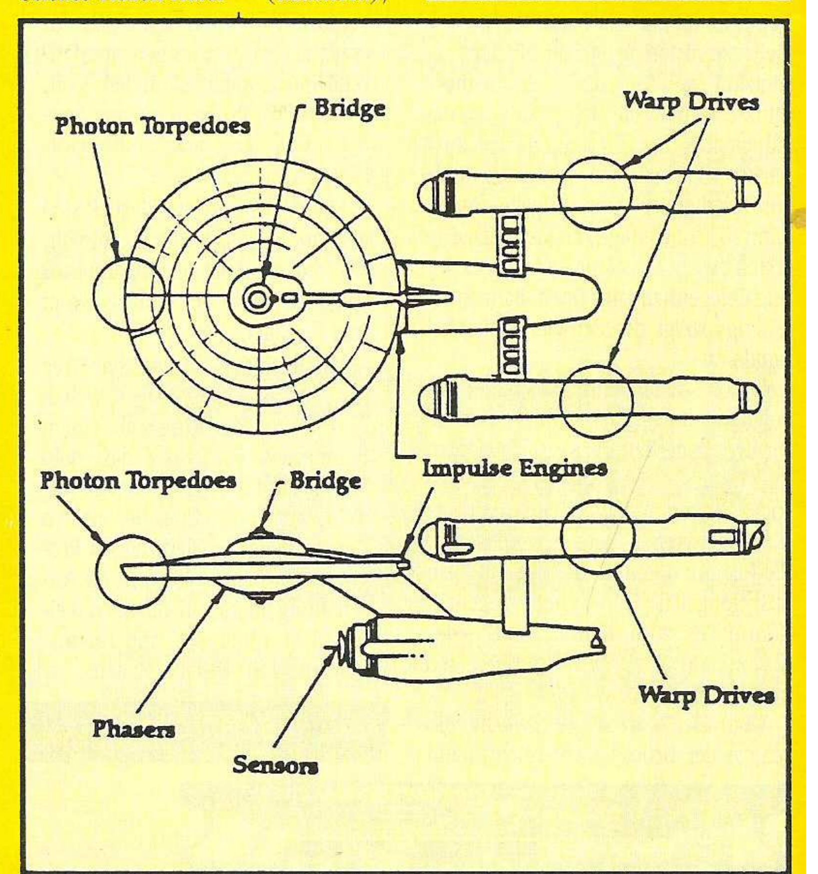
Guido Alt



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	11
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



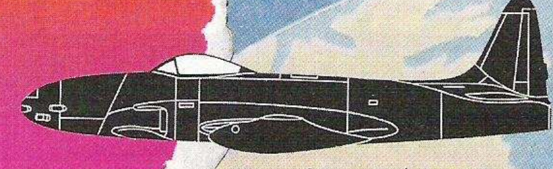
Das obige Bild zeigt die USS Enterprise Typ NCC1701-A

Sie unterscheidet sich gegenüber dem in den Star Trek Kinofilmen verwendeten B-Typ insbesondere durch die Runde Form der Triebwerke. Beim B-Typ, der zudem etwas größer ist, wurde später auch eine andere Scanner- und Sensorenanlage verwendet. In der gerade aktuellen Serie 'The Next Generation', die 70 Jahre nach der Original TV-Serie spielt, ist bereits die NCC1701-D im Einsatz, die eigentlich nur noch vage an das Ur-Modell erinnert.

Die Besatzung ist auf über 2000 Mann angewachsen, was auf die immense Größe des Schiffes schließen läßt. Besonderes Merkmal dieser Baureihe ist die abkoppelbare Untertassensektion, die eigenständig operieren kann. ■

. . . zusammengestellt von Guido Alt

NEWS

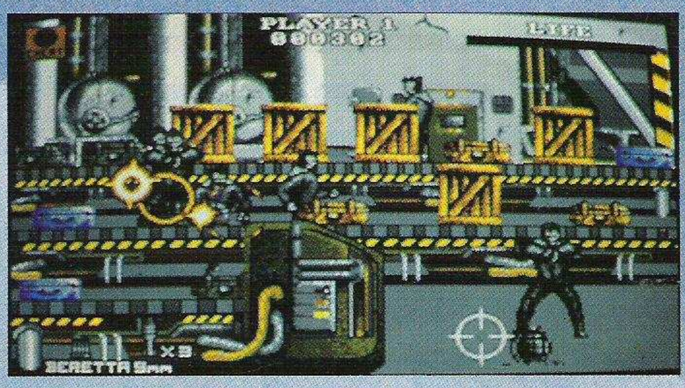








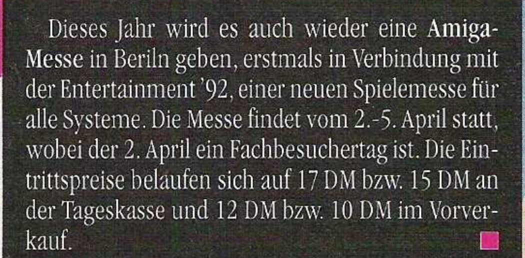
Die **Tour of Duty** Reihe von **Lucasfilm** wird diesen Monat mit P-80 **Shooting Star** fortgesetzt. Hinter dieser Bezeichnung verbirgt sich der erste Kampfjet der Vereinigten Staaten. Genau wie die Gotha hat die P-80 den zweiten Weltkrieg nicht mehr miterlebt, war aber mehr oder weniger die amerikanische Antwort auf die deutsche Me-262, weshalb sie auch in das SWotL-Programm aufgenommen wurde. Die Realisierung und die Ausstattung des Programms sind von gewohnter Lucasfilm-Qualität. Für SWotL-Besitzer ein muß. ■



▲ *Die Hard II*

Und wieder 'ne Filmumsetzung. Nachdem Bruce Willis schon in **Oceans Hudson Hawk** über den Bildschirm flitzte, gibt es jetzt ein Wiedersehen mit ihm in **Die Hard 2**, überraschenderweise nicht von Ocean. **Grandslam** hat das Action Spektakel mit fünf Leveln in Szene gesetzt. Schießen, schlagen, treten, spucken und beißen pur ist angesagt. Die Programmierarbeit erledigt **Tiertex Limited**, das Team, welches schon Strider und Strider 2 programmiert hat. ■

AMIGA BERLIN 92



Dieses Jahr wird es auch wieder eine **Amiga-Messe** in Berlin geben, erstmals in Verbindung mit der Entertainment '92, einer neuen Spielemesse für alle Systeme. Die Messe findet vom 2.-5. April statt, wobei der 2. April ein Fachbesuchertag ist. Die Eintrittspreise belaufen sich auf 17 DM bzw. 15 DM an der Tageskasse und 12 DM bzw. 10 DM im Vorverkauf. ■

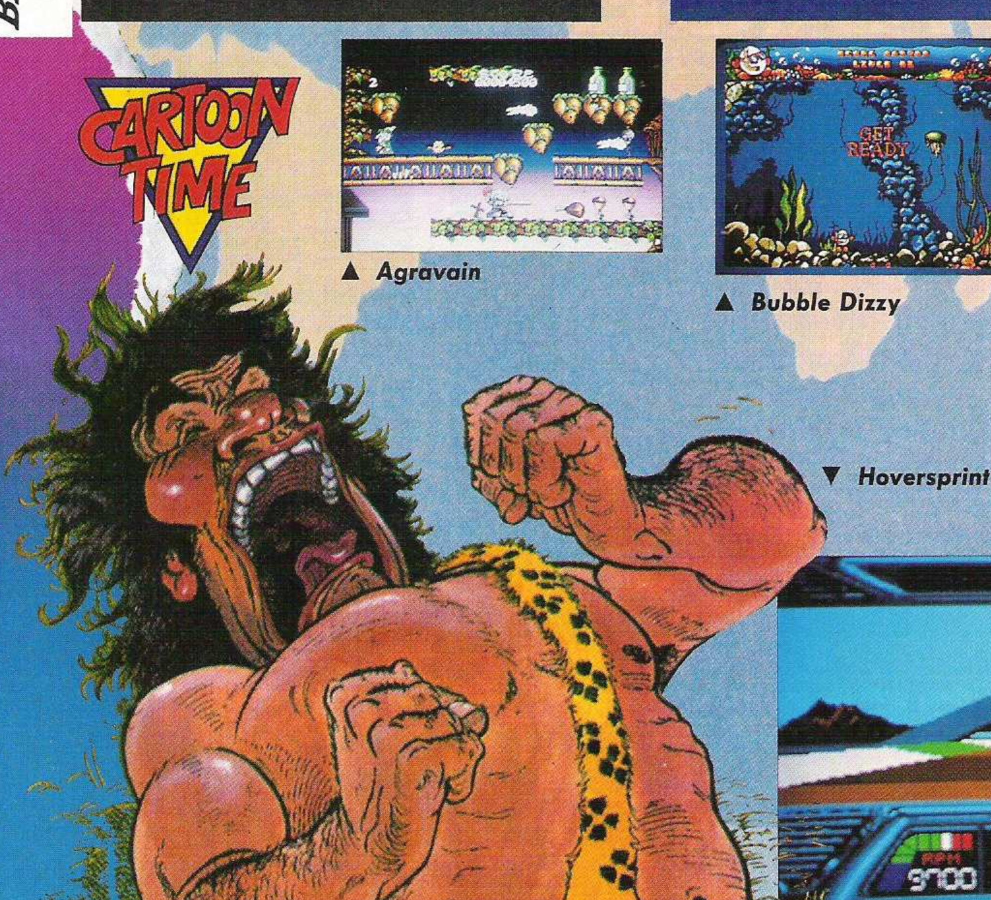


CARTOON TIME

▲ *Agravain*

▲ *Bubble Dizzy*

Code Masters sind auch mal wieder fleißig. Gleich vier Neuankündigungen für die nächsten Monate. **The Quest of Agravain** soll ein Jump 'n' Run Game mit viel Farbe und einem kleinen Ritter (ist der niiieeedlich) werden. **Hoversprint** ist mal wieder ein 3-D-Vektor-Autorennspielchen mit allerlei Optionen. Last, but not Least die **Cartoon Collection** mit allen verfügbaren Programmen, in denen **Dizzy** die Hauptrolle spielt. Dieser Junge war Ende '88 zumindest in England der Shooting Star unter den Spielprogrammen. Na ja, wie dem auch sei, man hat jetzt noch ein Abenteuer unter dem Titel **Bubble Dizzy** hinterhergeschoben. ■



▼ *Hoversprint*

Code Masters

RUSHWARE
Online with the trend

Wie wir soeben erfahren haben, ist die **Rushware Microhandelsgesellschaft m.b.H.**, die ja zur Maxwell-Gruppe gehörte, in die Hände von Managing Director **Jürgen Goeldner** und **Hans Rabe**, Geschäftsführer von Softgold, übergegangen. Unterstützt wurden die beiden bei dem lang erwarteten Deal von einer deutschen Investment-Gruppe, die durch **Thomas J.C. Matzen** repräsentiert wird. In das Unternehmen, das von nun an als **Rushware GmbH** firmiert, wird die Softgold GmbH eingegliedert.

MICRO PROSE™

MicroProse hat ihre PR-Managerin **Julia Coombes** verloren. Julia, die seit 1989 zur Company gehörte, traf ihren Entschluß zu gehen, laut Marketing Director **Paul Moodie**, für alle völlig überraschend. Über ihre weiteren Pläne ist nichts bekannt. Das einzige, was bekannt ist, ist, daß Julia derzeit ihren Unterarmbruch auskuriert, den sie sich unglücklicherweise direkt nach ihrer Kündigung zuzog. Wir wünschen ihr auf diesem Wege gute Besserung und viele Glück für die Zukunft.

In letzter Minute kündigte **Loriciel** noch die **Bizzy Brothers** an. Fünf Brüder, jeder mit einer besonderen Begabung, auf der Suche nach Gold. Scheint eine Mischung aus Lemmings und dem guten alten *Manic Miner* zu werden. Auf alle Fälle soll es aber zum Schreien komisch sein. Loriciel hat übrigens allen Grund, stolz zu sein. **Panza Kick Boxing** ist in den Staaten das meistverkaufte Game für die Nec PC-Engine. Für eine nichtamerikanische Company eine beachtliche Leistung.

Impressions traut sich in den Strategie-Sektor. **Samurai – The Way of the Warrior** simuliert Schlachten im alten Japan, als kleine gelbe Männer mit großen Schwertern noch laut schreiend und bambusgepanzert aufeinander losgingen. Ja, ja, die gute alte Zeit. Alles soll natürlich groß, bunt und ganz toll animiert sein, von Komplexität gar nicht zu reden. Bevor wir unsere Samurais in die Schlacht schicken, wird wohl noch ein Monat vergehen.



▲ *Samurai*



▲ *Japanische Strategie*



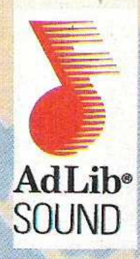
Schon mal was von **Plan 9 from Outer Space** gehört? Nein? Kein Wunder, denn der Film lief zu einer Zeit in den Kinos, als die meisten der ASM-Leser noch nicht mal mit der Trommel um den Weihnachtsbaum gelaufen sind, nämlich 1959. Dafür liefert **Gremlin** jetzt das Spiel zu einem der schlechtesten Filme der Welt nach. Und die ersten Shots sehen auch gar nicht so schlecht aus. Eine Auszeichnung kann sich Gremlin vielleicht schon an die Jacke nageln: Das beste (weil auch einzige) Computerspiel zum schlechtesten Film.





◄ Ballern auf dem CDTV

CDTV-Besitzer waren von guter Software bisher ja nicht gerade verwöhnt. Ändert sich alles! Zumindest für die Ballerfreaks, denn **Rainbow Arts** hat **Turrican 1** und **Turrican 2** auf den Markt geworfen. Jubelgeschrei und Luftsprünge! Das dürfte den Tod für einige Joypads bedeuten. Out now.

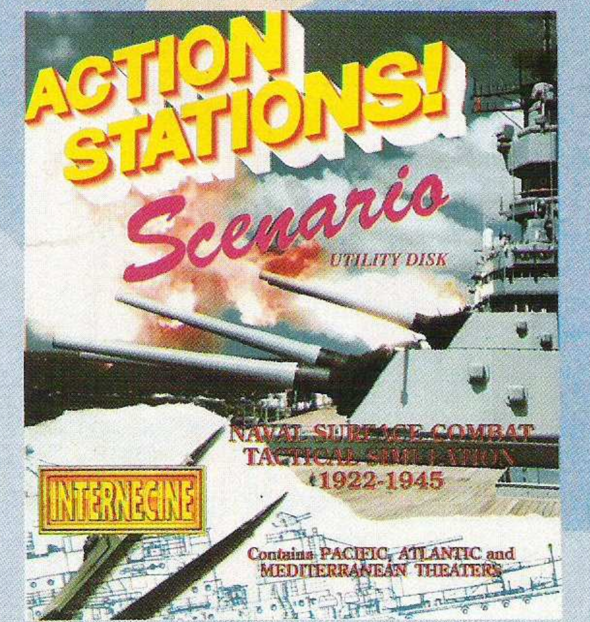


Es kommt frischer Wind in den heiß umkämpften Soundkarten-Markt. Der einstige Marktführer Adlib bläst mit einer neuen Produktpalette zum Angriff auf die Spitze. Der Ad Lib Gold 1000 Stereo Sound Adapter ist der voll abwärtskompatible Nachfolger zu der auf dem PC Standards setzenden AdLib Music Synthesizer Card. Die mit 22 Kanälen ausgestattete multifunktionale Audio- und Music-Karte besitzt 20 unabhängige Stereokanäle, 2 Kanäle für 12-bit Soundsampling, Anschlüsse für Stereo-Input, Mikrofon sowie Stereo-Ausgänge für Lautsprecher oder Kopfhörer. Zusätzlich befindet sich auf der Karte ein Midi-Anschluß. Ein Paket mit Voice- und Music-Software sowie Multimedia-Soundtrack-Utilities rundet das Ganze ab.



▲ *Viel Trubel herrschte auf der 91er Spring-ECTS.*

Die **ECTS** oder auf Neudeutsch European Computer Trade Show öffnet dieses Jahr vom 12-14 April ihre Pforten im **Business Design Centre** in **London. Auch dieses Jahr werden wieder die ECTS Awards**, die „Computer Oskars", vergeben. Die Jury dieser alljährlichen Verleihung besteht aus den führenden Computerzeitschriften der Welt, darunter unter anderem auch die ASM.



Für **Action Stations** ist jetzt eine Scenario Disk erschienen. Drei neue Utility-Programme, 28 zusätzliche Schiffklassen, sowie 13 neue Gegner sollen dem Strategie-Schinken wieder zu neuem Glanz verhelfen. Wer es denn braucht.

Wer sagt denn, daß es keine Software mehr für den CPC gibt. **Addictive** zeigen Herz für die eisenharten Freaks, die sich um keinen Preis der Welt von ihrer Kiste trennen wollen und belohnen diesen aufrechten Besitzerstolz mit **Football Manager 3** ! Na wenn das nichts ist.



Ein Eldorado

. . . könnte Euer eigen sein, hättet Ihr Euer Sparschwein geknackt und den Inhalt für die Investition in den gleichnamigen Typ eines bekannten amerikanischen Autoherstellers geballert. Habt Ihr aber nicht, denn 'Amis Schlitten' hätte Euch Probleme bei weiteren lohnenswerten Investitionen – zum Beispiel in die neue ASM – bereitet.

Kein Eldorado auch in der ASM, denn die Beurteilung Eurer Games ist übersichtlicher denn je, schlüssig und prägnant. 'Tote Hosen' werden kompromißlos enttarnt, Glanzleistungen vergoldet. Ja, und für die TOP FIVE müssen heute 'Mich' und 'gag' herhalten. Noch Fragen? Net mööchlich! Aber – Ihr habt es so gewollt! Ihr glaubt, unsere Bewertung zu kennen? April, April!

Also hauen auch wir fürchterlich auf die Pauke und präsentieren Euch – die neue ASM, mit einer modifizierten, genialen und neuen Bewertung. Und ich sach Euch: völlig easy...

Was bleibt? Die Wertungsskala von 0 bis 12, denn noch immer gilt die Devise: je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jede Spielkategorie *(jedes Genre)* wird in der Redaktion nach spezifischen Kriterien, welche Ihr rechts sehen könnt, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es kommt äußerst selten vor, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das jetzt neue 'MEGA-HIT'-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt eben ausschließlich genialen Spielen, die von der Idee samt ihrer optischen und technischen Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den neuen 'ASM-HIT'. Auch das 'SPIEL DES MONATS', seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder meherer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium. Zu den Wertungen selbst: Begeistert uns ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil ab sofort: SEHR GUT. Das Spiel muß man haben.

GUT gebührt den Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind. Die gute Mitte wird für ZUFRIEDENSTELLEND befunden: Ein durchaus taugliches Spiel mit einer guten Idee, allerdings einer eher durchschnittlichen Umsetzung derselben.

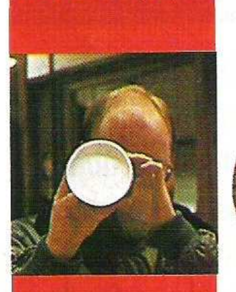
Solide, ohne Höhenflüge – für Freunde des betreffenden Genres sicher empfehlenswert. Es geht bergab: MANGELHAFTE Games beinhalten Stoff, der gerade noch so von der Formatierung der Diskette(n) absehen läßt. Ein Ausrutscher des Herstellers? Man mache den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte!

Die absolut 'tote Hose': SEHR MANGELHAFT. Es geht kaum schlimmer. Hände weg! Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar?

mats

GUIDO:

1. F1 Grand Prix (Amiga)
2. Wolfchild (Amiga)
3. Special Forces (ST)
4. Another World (Amiga)
5. Ultima 7 (PC)



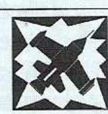
MICHAEL:

1. Devil Crash (Mega Drive)
2. Toe Jam and Earl (MD)
3. Dynablaster (Game Boy)
4. Indi 500 (PC)
5. Falcon 3.0 (PC)



ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Gesamtnote" müssen nicht näher definiert werden.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote

Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate.
Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.
Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Gesamtnote"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

SIMULATIONEN

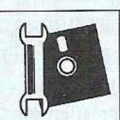
Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" und „Sound" (siehe oben rechts). Die „Realitätsnähe" ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

TOOLS

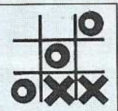
Positiv
Negativ



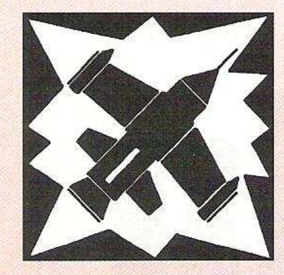
Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt.
Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" (s. oben!). „Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. „Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.



Action

TUNNEL-HATZ


Mit Volldampf durchs All

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

PSYBORG

System: Amiga, geplant für: Atari ST, PC, empf. VK-Preis: ca.80 DM, Hersteller: Loriciel, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Gute Spiele können mitunter von absoluter Schlichtheit sein. Den Beweis dazu tritt Psyborg von Loriciel an.

Die Hintergrundgeschichte wollen wir zunächst mal außen vor lassen, da sie mit dem eigentlichen Spiel nicht viel gemein hat. Die wesentliche Aufgabe des Spielers besteht darin, eine Art „Vektor-Highway" durchs All entlangzufahren, um verschiedene Planeten, sprich Spielstufen von Aliens zu befreien. Die Bahnen bestehen aus einfachen Vektor-Platten – eine sehr schlichte Grafik also. Den Reiz bezieht das Programm aber aus seiner immensen Geschwindigkeit. Da man gegen ein knackiges Zeitlimit antritt, ist nähmlich Eile geboten. Beschleunigt man seinen **Psyborg** zur Höchstgeschwindigkeit, muß man schon verteufelt gute Reaktionen haben, um auf der Bahn zu bleiben. Aufgepeppt wird die Raserei durch Bonussymbole, die einem mehr Zeit geben, einen nach vorne zu katapultieren oder auch aufzuhalten. In den höheren Leveln bekommt der Spieler auch die Möglichkeit, in Shops mehr Zeit etc. zu kaufen. Um nicht immer wieder von vorne anfangen zu müssen, ist ein Passwortsystem integriert. 40 Strecken von steigendem Schwierigkeitsgrad stehen zur Disposition, genug Betätigungsfeld für strafmandatsfreie Raserei, wie ich finde.

Psyborg ist immer mal für ein kleines Spielchen zwischendurch geeignet. Wer also auf der Suche nach einem einfachen, aber süchtigmachenden Spielchen ist, sollte sich Psyborg mal ansehen.

gag

Raster-Raser

Rebel Racers

System: Amiga, geplant für: Atari ST, empf. VK-Preis: ca.60 DM, Hersteller: Starbyte, 4630 Bochum, Muster von: Hersteller.

Es gibt Spielideen, die sind schon fast so alt wie die Branche selbst, tauchen aber regelmäßig wieder auf. Eine solche ist die Idee des Tron-Spiels, diesmal von Starbyte unter dem Titel Rebel Racers aufgegriffen.

Die Kontrahenten treten mit futuristischen Autos gegeneinander an. Ziel des Spiels ist es, den Gegner mit Hilfe einer Barriere, die das Fahrzeug hinter sich herzieht, so einzugrenzen, daß er seinen eigenen Wagen entweder an der Barriere oder an der Spielfeldbegrenzung plättet. Wie gesagt, nicht gerade neu, aber doch immer wieder unterhaltsam. Der Screen ist in drei Teile gesplittet. Jeweils das obere und untere Drittel zeigt, Spielebene, in der Mitte befinden sich die Radarschirme und Kontrollen. Die Fahrzeuge lassen sich beschleunigen und abbremsen, ebenso ist es möglich, die Barrieren der Gegner dreimal zu überfahren, was dem Spiel noch eine besondere Würze gibt. Im Turniermodus können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten.

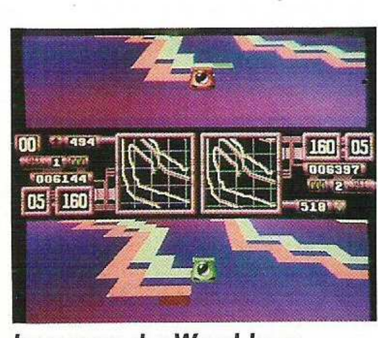
Technisch gibt es eigentlich nichts auszusetzen. Die Grafik ist absolut ruckfrei und schnell, der Sound angemessen.

Spielt man mit voller Geschwindigkeit, werden schon recht hohe Anforderungen an das eigene Reaktionsvermögen gestellt, da zum einen die Spielgeschwindigkeit ganz schön hoch ist, zum andern der Überblick auf dem 3D-Screen bedingt durch die Größe etwas fehlt. Letztendlich macht **Rebel Racers** insbesondere im Tuniermodus aber doch Spaß, denn Schadenfreude über den Crash des Mitspielers ist halt immer noch die beste Freude. Da auch der Sound in Ordnung geht kann man das Programm empfehlen.

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«


Immer an der Wand lang


Nette Leute

Video ohne Grenzen

VIDEOKID

System: Amiga, empf. VK-Preis ca. 80 Mark, geplant für: Atari ST Hersteller: Gremlin Graphics, Sheffield, Muster von: Hersteller.

Drei Ausgaben ist es nun schon her, als ein Preview des Spiels 'Videokid' in unsere Hände fiel. Damals hatte es nicht unbedingt gut abgeschnitten, und deshalb war ich gespannt, ob nun die Schwächen der Vorversion ausgemerzt worden sind.



Der Wilde Westen



Im Ritter-Level

Natürlich hat sich am einfachen Spielprinzip von Videokid nichts geändert. Immer noch wird man kreuz und quer durch die fünf Level bugsiert, muß alles abballern, was sich in irgendeiner Weise bewegt und sollte darauf achten, daß man nicht selbst von herumfliegenden Geschossen getroffen wird. Weiterhin lauern in den Leveln einige fiese Fallen (spitze Gitter, herunterfallende Pfeile, feuerspeiende Drachenköpfe und vom Himmel fallende Ambosse), die Energie oder sogar ein ganzes Leben kosten können.

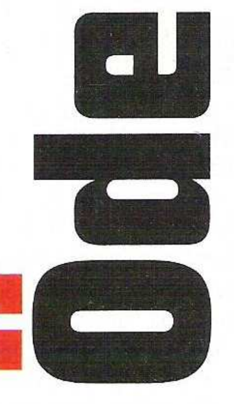
Aber auch Positives ist zu finden. Da gibt es kleine Kugeln, die uns andere Waffen (von Pfeilen bis Lasergeschosse) liefern, andere Symbole erhöhen die Durchschlagskraft, und wieder andere lassen uns auch nach hinten, oben, unten etc. feuern. Man kennt das ja alles. Letztendlich fällt die Wertung doch etwas besser als die des Previews aus. Warum? Nun, der Sound machts. Durch die kleinen, feinen Effekte hier und da kommt doch schon etwas mehr Laune auf. Die kurzen Jingles, die vor jedem Level zu hören sind, passen ganz gut zu der jeweiligen Thematik (Mittelalter, Wilder Westen, Horror etc.) und auch an der Grafik hat Gremlin noch gebastelt.

Der Vogel wird allerdings bei den Endgegnern abgeschossen (Im ersten Level sogar im wahrsten Sinne des Wortes). Selten hat man solch witzige Animationen und Ideen in einem Shoot' em-Up gesehen, die das Spiel doch noch aus dem Einheitsbrei hervorheben und mehr 'kaufwürdig' machen.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Öde Reise



Staub im Auge?

FANTASTIC VOYAGE
System: Amiga, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Centaur Software, USA Muster von: Hersteller.

Mitte der Sechziger Jahre kam ein Film in die Kinos, der dem Publikum den Atem verschlug. Noch nie dagewesene Trickeffekte brachten dem Film den Academy-Award für die besten Spezialeffekte im Jahre 1966 ein.

Der Film heißt 'Fantastic Voyage', und die Reise führt in einen menschlichen Körper, in dem sich ein mikroskopisch kleines U-Boot samt Mannschaft auf Krankheitserreger-Jagd macht.

Eine Stunde hat die Crew Zeit, bis das U-Boot wieder zu seiner ursprünglichen Größe gewachsen ist.

Nun ja, das gleichnamige Spiel von **Centaur Software** hat dieselbe Thematik, es entpuppt sich allerdings schon nach kurzem Anspielen als Shoot'em-Up billigster Art.

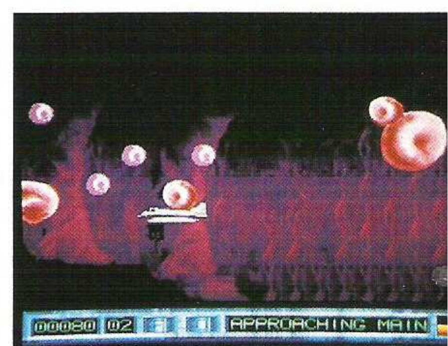
Drei Level sind zu überstehen, bis der Patient endlich von seinem Leiden befreit ist. Das erste führt uns durch die Blutgefäße, wo wir nicht nur gegen die zu entfernenden Krebsgeschwulste kämpfen müssen, denn auch die körpereigenen Abwehrsysteme sehen uns als Eindringlinge an. Danach gehts durch eine Molekül-Welt, und das letzte Level spielt im Gehirn.

An den Hintergrundgrafiken und dem Sound gibt es wirklich nichts zu meckern. Beide sind von recht hoher Qualität und passen gut zum Thema. Dafür weist das Spiel aber erhebliche Mängel beim Spielablauf und dem Spielkonzept auf. Man fliegt nur dumm rum, ballert auf die seltsamen, zum Teil schlecht gezeichneten Gegner und versucht sich irgendwie durch den Schlamassel durchzuschlängeln. Mehr passiert leider nicht,und die Motivation fällt spätestens nach drei Spielen unter Null (... und zwei Leerdisketten für 80 Mark sind doch etwas zu teuer, oder?). ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	2
Motivation	1
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«



Makrozyten im Anflug

Mehr Schein als Sein

TOP BANANA
System: Amiga (getestet), geplant für: CDTV, ST, Archimedes, empf. VK-Preis: 84,95 DM, Hersteller: HEX, England, Muster von: Hersteller.

Hinter dem ebenso unscheinbaren wie unbekannten Hersteller **HEX** verbirgt sich eine erstklassige Crew, die jetzt mit Macht ins Computer-Business will. Bekannt wurde Hex nämlich auf einem ganz anderen Gebiet: Der Musikbranche. Als Produzent für Musikvideos machte man sich einen Namen und nutzte alte Kontakte fürs erste Computerspiel. Kein Geringerer als **Coldcut** schrieb nämlich die Titelmusik zu **Top Banana**, und die Videoprofis von HEX haben gleich einen ganzen Clip dazu gemacht, der in England über MTV, Super Channel und einige andere Stationen ausgestrahlt wird. Bei einer solch erstklassigen Promotion wird natürlich die Lust aufs Spiel groß – was verbirgt sich eigentlich hinter Top Banana?

Die Antwort ist einfach: Ein Hüpfspiel allerbilligster Sorte. Die so wunderbar eingeführte Spielfigur tut nichts anderes, als in jedem Level Plattformen emporzuhüpfen und Gegner mit dem Abschuß kleiner Herzchen niederzumetzeln. Ein paar Extras und Boni hier und da – das war's auch schon.

Bemerkenswert sind vielleicht noch der abgedrehte Techno-Sound und die psychedelischen Grafiken, die man am besten mit einer Sonnenbrille genießt. Aber sonst? Mehr Schein als Sein! ■

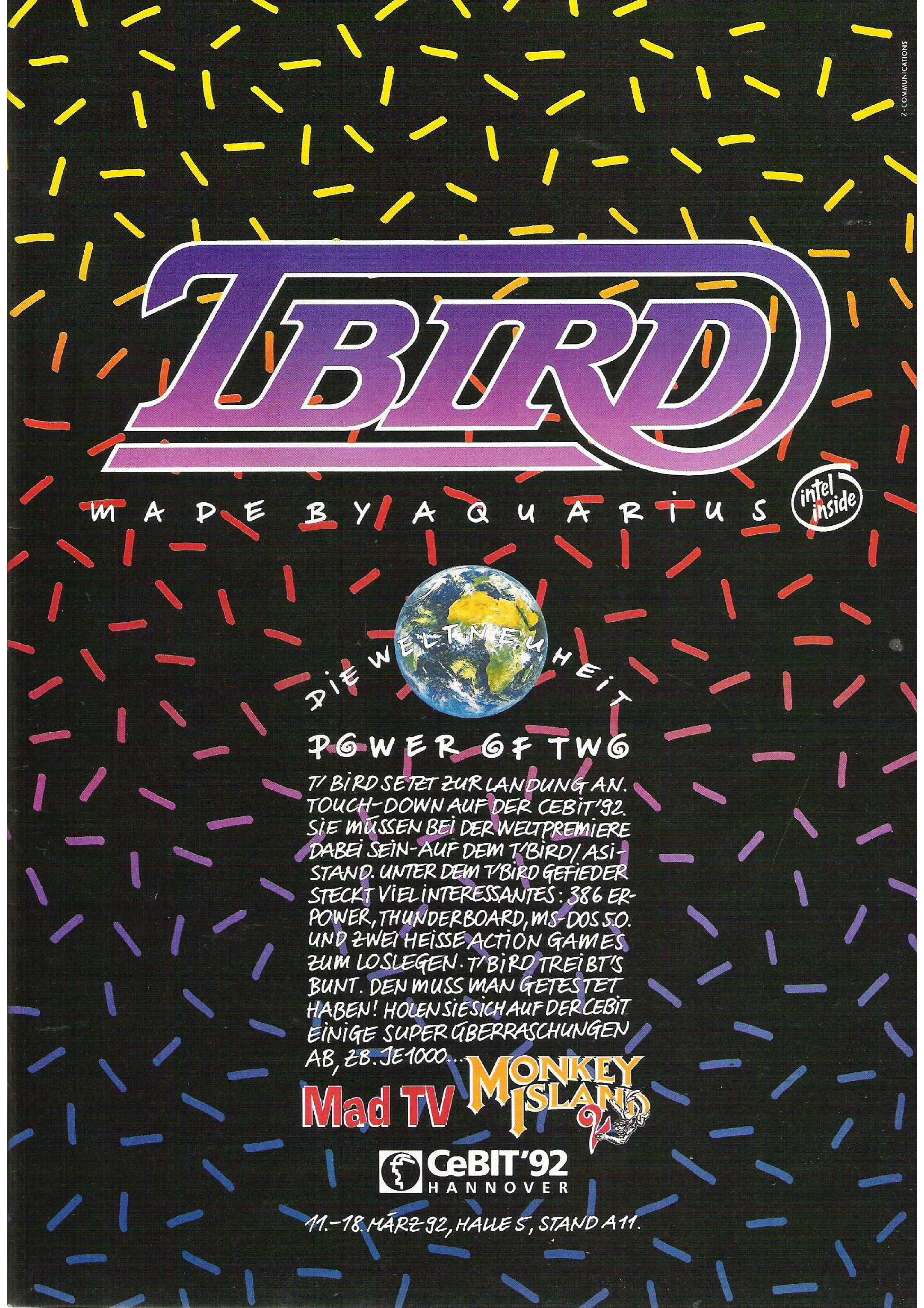
msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	10
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«



Jump & Run ohne Übersicht.


T/BIRD
MADE BY AQUARIUS
intel inside
DIE WELTNEUHEIT
POWER OF TWO
T/BIRD SETZT ZUR LANDUNG AN. TOUCH-DOWN AUF DER CEBIT'92. SIE MÜSSEN BEI DER WELTPREMIERE DABEI SEIN-AUF DEM T/BIRD/ASI-STAND. UNTER DEM T/BIRD GEFIEDER STECKT VIEL INTERESSANTES: 386 ER-POWER, THUNDERBOARD, MS-DOS 5.0. UND ZWEI HEISSE ACTION GAMES ZUM LOSLEGEN. T/BIRD TREIBT'S BUNT. DEN MUSS MAN GETESTET HABEN! HOLEN SIE SICH AUF DER CEBIT EINIGE SUPER ÜBERRASCHUNGEN AB, Z.B. JE 1000...
Mad TV
MONKEY ISLAND 2
CeBIT'92
HANNOVER
11.-18. MÄRZ 92, HALLE 5, STAND A11.
Z-COMMUNICATIONS

FEED BACK

Briefe an die Redaktion

SHOWTIME

Hallo, Freunde des unterhaltsamsten, witzigsten, intelligentesten und überhaupt besten Teils der ASM. Ein Aufruf an alle, die schreiben können: Schreibt uns! Egal was! Raindrops keep falling on my head . . .

„Schutz oder Zensur?"

(Anm. d. Red.: Jetzt kommt wieder ein sehr langer Brief, den ich aber aufgrund seines Inhalts in dieser Form mitnehmen wollte. Ich hoffe auf Euer Verständnis!)

Über Jahre hinweg verfolge ich nun schon das Feedback der ASM. Unter all den diskutierten Themen wie z.B. Amiga – Atari, Raubkopien usw. tauchte wieder mal die BPS auf. Hierzu gab es sehr unterschiedliche Standpunkte. Aber in der gesamten bisherigen Diskussion, einschließlich Eurer Stellungnahmen, blieben wesentliche Punkte unerwähnt:

1. Es ist richtig, daß die BPS Videofilme mit gewalttätigen oder pornografischem Inhalt indiziert und somit dem Zugriff von Jugendlichen entzieht (als Vater eines sechsjährigen Sohnes stimme ich dem vorbehaltlos zu).

Somit wäre also der Zweck erreicht, bestimmte Filme nur für Erwachsene freizugeben – sollte man meinen! Leider ist dies eben nicht so! Worüber auch die ASM nicht berichtet, ist die zusammen mit der Indizierung ausgepackte Schere. Das heißt, für das zielgerichtete Publikum (ab 18 Jahren) werden alle Szenen aus dem Film herausgeschnitten, die die Indizierung ja erst nötig gemacht hatten. Würde der so freigegebene Film ab 18 Jahren einer anderen Besetzung der BPS (die in meinem fiktiven Beispiel nichts von der Indizierung wüßte) vorgelegt, so würde diese mit Sicherheit diesem Film keine Indizierung mehr verpassen (hier lassen Filme wie Robocop grüßen). Wie sehr diese staatliche Zensur in die Rechte des Filmautors eingreift, läßt sich sehr schön am Film „Bad Taste" aufzeigen. Dieser Film wird auf dem hiesigen Markt nicht erscheinen, da die BPS ihre Zensur voll durchsetzen konnte – nach allen von ihr als nötig befundenen Schnitten wäre nichts übriggeblieben!

Natürlich könnte ein Videofilmverleih die Rechte an diesem Film erwerben und ihn ungeschnitten an die Videotheken abgeben. Aber selbst wenn diese den Film in ihre Erwachsenenabteilung (viele Videotheken lassen eh nur noch Personen ab 18 Jahre hinein) stellen würden, so wäre die Beschlagnahme nicht weit [geschwärzt].

Somit wäre sichtbar die Bevormundung des ach so „mündigen Bürgers" erwiesen. In Wahrheit geht es nicht um Indizierung, sondern um nackte Zensur!

2. Ist die BPS mit den Vertretern verschiedener gesellschaftlicher Gruppen richtig besetzt? Ich meine nein!

Vertreter der Kirchen haben keine Legitimation für die Forderung nach Zensur-Schnitten in einem Film (hier sei auf ihre eigene Vergangenheit mit Hexenverfolgungen und ihrer Rolle im 3. Reich verwiesen). Oder sollte der Saulus zum Paulus geworden sein und ist damit zu rechnen, daß Vertreter der verbotenen SS und Stasi auch bald zum Gremium gehören?

Psychologen sind für Schnitte in einem Film oder besser gleich für ein Verbot dieser Filme. Der Schutz des Heranwachsenden sei wichtiger. Nicht mehr so wichtig ist der gleiche Schutz, wenn der Herr Psychologe bei der Beurteilung eines Schwerkriminellen eben auch jenen Heranwachsenden die reelle Gefahr eines sogenannten „Restrisikos" zumutet (von Wiederholungstätern betroffene Jugendliche lassen traurig grüßen).

Vertreter des Staates sind besonders prädestiniert für das Verlangen nach der Schere. Noch immer ist der Besitz von Filmen, in denen sexuelle Handlungen an Kindern jedes Alters vorgenommen werden, straffrei. Die Herstellung solcher Filme wird mit lächerlichen Strafen bedroht. Auch werden Bankräuber ohne Gewaltanwendung im Schnitt höher bestraft als Täter, die Kinder langsam verhungern lassen oder zu Tode quälen. Des weiteren ist der Staat ja so emsig bei der Verhinderung konkreter Gefahren für Jugendliche (Drogen, Prostitution).

3. Sind Jugendbehörden als Antragsteller für Indizierungen überhaupt geeignet?

Wie die Vergangenheit bewiesen hat, haben Jugendbehörden immer dann versagt, wenn Jugendliche wirklich an Leib und Leben bedroht waren (Warnungen wurden nicht ernst genommen, vorbeigeschickte Behördenvertreter gingen wieder, wenn auf ihr Klingeln nicht geöffnet wurde und ließen sich nicht mehr sehen). Bei abstrakten Gefärdungen sind sie dagegen absolut restriktiv eingestellt und voller Eifer.

Insgesamt bleibt festzustellen, daß die heutige Praxis ein ganz infamer Etikettenschwindel ist. Nicht Jugendschutz, sondern Zensur ist das Ziel, unter Umgehung des Grundgesetzes (Zensur findet nicht statt). Und dies von Personen und damit Verbänden, die zudem unter Verdrängung, Verharmlosung und Ahnungslosigkeit leiden. Jugendschutz muß sein – dies geht aber auch ohne Zensur, die allein von der FSK durchgeführt wird.

(...)

Gerhard Hegwein

(Anm. d. Red.: Ich persönlich habe es aufgegeben, über dieses Thema zu diskutieren, da der Menschen Wille nun mal ihr Himmelreich ist. Ich schließe mich der Meinung von Herrn Hegwein grundsätzlich an, sehe aber auch die Probleme bei einer 'ordnungsgemäßen' Durchführung anderer Maßnahmen. 'Bad Taste'? Schade drum, ich hab' gelacht wie selten...)

Hier unsere Adresse
ASM
Feedback
Postfach 870
3440 Eschwege

„Verriß"

Es gibt fast nichts, was mir an Eurer Zeitschrift gefällt. Zum Beispiel sind mir DM 7.50 für 160 Seiten Scheiße, wovon auch noch ein Viertel Werbung ist, ein bißchen sehr viel. Im übrigen findet man auf jeder Doppelseite mindestens drei ASM-Hits. Das kotzt mich echt an!! Ach, mir ist aufgefallen, daß jede Kleinanzeige im Contact-Markt zweimal (wenn nicht noch öfter) vorhanden ist. Das nervt!! Wie kommt Ihr überhaupt auf die Idee, daß jemand freiwillig mit einem ASM-Shirt 'rumläuft!? Da zieh' ich mir ja noch lieber ein T-Shirt mit den New Kids drauf an!!

Wer von Euch bearbeitet eigentlich die Secret-Service Seite? Ich hab' dort nämlich schon Tips nach dem Motto „Um das Spiel zu starten, muß man Space drücken." gesehen. Wer solchen Schwachsinn abdruckt, läuft wohl auch schon etwas neben seinen Schuhen!!

Eure Poster sind auch nur Kopien aus irgendeinem Planetarium. Da häng'ich mich lieber selbst auf, als Eure Poster! Das einzige, was an der ASM gut ist, sind einige sehr, sehr wenige Spielberichte, die ich dann binnen 5 Minuten im Shop schon durchgelesen hab'. Eure Zeitschrift ist in einem Satz ganz leicht zu bewerten: „Wir sind die Mitarbeiter der ASM, springen von Ast zu Ast und haben schon öfter einen verpaßt!"

Luzifer

(Anm. d. Red.: S. g. Hr. v. & zu, hier kommt eine Bitte an Luzifer persönlich: Kauf' trotzdem auch weiterhin ASM, schreib' bloß keine Briefe mehr! Wäre es nicht schrecklich, wenn wir alle hier auf einmal nicht mehr für das bezahlt (!) würden, was wir den ganzen Tag lang tun? Z.B.: Bleistifte spitzen, auf dem Fenster gucken, Super-Tetris spielen, die Füße hochlegen, irgendwelche völlig irrelevanten Ferngespräche führen, in der Nase bohren, etc.

Falls Du aber trotzdem die Alternative mit dem Strick bevorzugst, bestell' doch bitte vorher ein Abo, damit auch wir was von Deinem Ableben haben.

Nun aber zu Deinen Anliegen: Wir glauben dem Sinn Deiner Worte entnehmen zu können, daß du unser Heft nicht magst. Wieso? Oder hast Du diesen Brief etwa an alle Computerzeitschriften geschickt?

Na ja, viel Spaß mit Deiner New-Kids-T-Shirt-Sammlung!)

„Immer schlechter?"

Ich verfolge nun schon seit drei Jahren das Feedback der ASM und ich behaupte es wird immer schlechter. Was manche Leute nur für Probleme haben. . . Beispiel: Ausgabe 2/92. Da schreibt einer über die HARDWARE des Amiga. Ey, Du Stefan Kühn, der Du das verzapft hast, haste Geld? Ich meine so 'ne kleine billige Speichererweiterung auf 9 MB kann sich ja auch jeder leisten. Außerdem, wenn Du PC-Spielequalität mit Deinem Amiga erreichen willst, dann kannst Du Dir auch für das bißchen Geld einen PC kaufen. Und dann der Typ, der was über den A500+ wissen wollte. Oh Gott, ich habe mich vor Lachen in die Ecke geschmissen. Aber die Anm. d. Red. war gut. Sonst war es langweilig ... wie immer.

Und nun das Positive:

Die Jubiläumsausgabe war der HAMMER! Die Story „Zeiten im Wandel" liest sich wie ein Buch. Man fühlte sich richtig an alte Zeiten erinnert.

Und dann 12/91. Das Feedback war wie eine Mathe-Stunde. Der Wing Commander 2-Test war ganz schön und gut.

Weiter geht es mit 1/92 – Begeisterung durch den Test vor APIDYA – diese Grafik, die haut mir ja den Elch vom Sockel. und der Sound – ich stell ihn mir jetzt schon bildlich vor. Ich glaub' ich muß es mir kaufen, ja kaufen, so richtig mit Orginal. Wenn Schorle, der Gnom, im Feedback gewesen wäre, dann wär's doppelt so schön. Und Schorle, schreib mal wieder, denn du bist der Oberhirsch. Ach, und schade eigentlich, daß Manni einfach so verschwunden ist. Er hat gute Tests geschrieben und man hat sich schon an dieses Kalkgesicht gewöhnt gehabt (sorry). Wo wir gerade bei Tests sind, möchte ich sagen, daß Sandra meiner Meinung nach die besten Tests schreibt. Sie sind sehr informativ und witzig. Es gibt ja nun einige neue Gesichter in der Red. Es gab doch früher mal sowas, was sich Beziehungskiste nannte. Könnte man doch wieder einführen oder nicht? Lebt der legendäre Baller-Otti noch, bzw. ist er noch im Team? Wenn ja, dann schreib' noch mehr Tests, Mann! Ja, mir wär ja noch mehr eingefallen, aber ich kann ja noch irgendwann mal schreiben.

Bomb Jack/Assassin

(Anm. d. Red.: Ok, hier kommt die 'ordentliche' Manni-Antwort: Herr Manfred Kleimann hat auf eigenen Wunsch den Tronic-Verlag verlassen. Er ist nun Teilzeit-Product-Manager bei der Fa. Konami in Frankfurt und nebenbei freier Journalist – eine etwas brisante Mischung, bei deren Tükken wir ihm viel Glück und eine ruhige Hand wünschen.

Sandra ist (siehe News der letzten Ausgabe) leider auch nicht mehr bei uns, ebenso wenig wie Klaus Segel, der sich in seiner Heimatstadt Kassel selbständig gemacht hat.

Die liebe Beziehungskiste gab's mal, ist schon lang her. Ich kann mich erinnern, auch mal sowas geschmückt zu haben. Wie sicher schon aufgefallen ist, haben wir sowas jetzt in den News.

Otti (Herr Ottfried Schmidt) ist jetzt Chefredakteur der 'DOS Shareware', unseres Tronic-Schwestermagazins, und wird uns in Sachen Shareware demnächst wieder fleißiger unterstützen als in der letzten Zeit. Welcome back!)

„Dumme Fragen"

Die ASM is' super, wie immer! Dagegen ist Xxxxx Xxxx nix! Nicht wahr, Uli? Deshalb schreib' ich keinen großen Kram, da mein Brief ja eh so lang ist.

Nun zu meinen Fragen:

1. Uli: Wie oft hast Du Klaus Traffords Radmuttern schon ins Klo geworfen?
2. Wie oft hat er's denn schon gemerkt?
3. Wird Euer Job gut bezahlt?
4. Verratet Ihr Eure Adressen?
5. Werden alle Leserbriefe abgedruckt?
6. Wie findet Ihr die halbe Diskette? Hab' schon mal so eine (Rückseite) geschickt! Die königliche Majestät Michael Anton dürfte sich vielleicht noch erinnern.
7. Uli, beantwortest nur Du die Leserbriefe? (na?)
8. Bekommt Ihr viel Post?
9. Nun 'ne etwas dumme Frage: Wie oft darf man Euch eigentlich schreiben?









10. Uli, bist Du immer so cool? (Ich weiß, die Frage wurde schon mal gestellt, aber beantworte sie auch richtig!) oder bist du nur so cool, weil du so cool sein mußt? Also, ich finde es super so.
-11. Wo sind die neuen Büroräume? Etwa im Klohaus oder sind sie ein Palast?
12. Sind mehrere Redaktionen von anderen Zeitschriften im Haus?
13. Uli, schaust du gerne Sandmännchen?
14. Wo is Manni nun wirklich? (Die Frage solltest Du ernst beantworten!)
15. Und warum machst du Fotos in „DOS Shareware".
Ich hab' 'nen selbsterdachten, neuen Spruch für Dich. Er lautet: „Du hast wohl zu tief in den Ofen geschaut!" oder „Heute schon den Axxxx rasiert?" (haha).
Nun gleich etwas Negatives: Die ASM 2/92 ist um 1,6 cm länger als die sonstigen!
Übrigens, wenn den Lesern dein Vorwort nicht gefällt, dann schreib' doch einfach: „Mir fällt nix ein, Euer Uli..."
Ich fand das Vorwort eigentlich immer toll. Ach ja, ich hab'n neues Thema fürs Feedback: Welche Farbe hat Ulis Klo?
Zum Schreibstil: Im Feedback gut (cool).
Tests: Uncool! Einigen Lesern und auch mir fehlen Eure coolen Sprüche, die alles etwas auflockern... es muß eine Mischung zwischen cool und informativ ergeben (wie in alten Zeiten) sonst stirbt die ASM wirklich. Gebt zu, es ist doch leichter cool zu schreiben als der langweilige Opa-Stil. Denkt drüber nach, denn ich bin nicht der einzige mit der Meinung.
Eumel

(Anm. d. Red.: 1) Sorry, das kann ich Dir nicht verraten, da es mich in arge Bedrängnis bringen würde.
2) Er merkt das nicht, er wundert sich bloß immer, wenn sich das linke Vorderrad bei 110 Sachen ausklinkt.
3) Das kann man so und anders sehen. Die Bezahlung an sich ist ok, aber der Job...wollen wir hoffen, daß mein Chef das nicht liest, hehe.
4) Du hast wohl 'ne Fahne, wie?
5) Ich soll jetzt wohl lachen. Deinen Brief haben wir nur als abschreckendes Beispiel ausgesucht. Also, Leute, so nicht!
6) Ganz toll, sie befindet sich jetzt in meiner Ablage 'E'.
7) Also, ich schreibe zumindest immer die Antworten, manchmal muß ich mir ein paar winzigkleine Infos besorgen, aber das Gros weiß ich auch so (ein Reim, ein Reim!).
8) Gewisse Redaktionen pflegen hierbei von 'Wäschekörben' zu sprechen. Wir wissen zwar nicht, woher die ihre Zuschriften bekommen, wir bekommen sie von der Post, und es sind meist zwei bis drei Kisten voll.
9) Schreiben kannst Du uns, so oft Du willst, es kommt vielmehr darauf an, wie oft wir Deine Briefe lesen.
10) Also, normalerweise bin ich ziemlich cool - aber nicht immer; und weil's im Feedback einfach besser (cooler) ist, cool zu sein, bin ich da eher cool, wenn Du das verstehst. Das heißt aber nicht, daß ich so cool bin, daß ich nicht mehr freundlich wäre, Sie verstehen.
11) Die neuen Räume sind auf dem sogenannten 'Hessenring', einem Eschweger Industriegebiet - also weit ab vom Schuß. Die Büros sind an sich ok, aber wir finden natürlich überall etwas zu benörgeln (grins).
12) Ja, aber frag' nicht, was da so alles ist. 'DOS Shareware', 'AmigaDOS', 'PCpur' und 'CPC International' fallen mir ein - ist ja auch nicht so wichtig.
13) Das war früher, als ich mir die Hose noch mit eine Kneifzange angezogen habe. Heute sehe ich mir mit Freuden 'Koyannisquatsi', 'Sledge Hammer', 'Monty Python's Flying Circus' sowie 'Terminator' & Co. an.
14) Schon geschehen.
15) Auf diese Frage gibt es zwei Antworten:
Antwort 1 ('Die Offizielle'): 'Man soll die Kollegen nach Kräften unterstützen'.
Antwort 2 ('Die Wahrheit'(?)): 'Die sind zu blöd dazu, und einer muß es ja machen - im Zweifelsfalle sowieso ich.)
Ach ja, danke für die Sprüche - vielleicht merk' ich mir sogar einen davon.
Wieso ist es negativ, wenn Du für Dein Geld 1,7 (!) cm mehr Heft bekommst? Andere Zeitschriften hätten das dick auf den Titel genommen und eine gleichzeitige Preiserhöhung damit begründet - Du siehst wieder einmal, wie gut Du's doch bei uns hast!
Auf die ausgesprochen witzige und intelligente Idee zu schreiben, daß mir nichts einfällt, bin ich auch schon mal gekommen, sagte mit jedoch, daß ich das nicht tun könne und schrieb halt irgendwas. Wenn das nun aber gewünscht wird, ist es mir ein Vergnügen, nächsten Monat mal pünktlich Feierabend zu machen und genau das zu tun.
Das mit dem Klo ist auch so eine Sache. Stell' Dir vor, ich würde es irgendwann ausplaudern. . . aber wegen mit könnt Ihr gerne raten. Ein Tip: Es ist nicht (!) gelb.
Zum Schreibstil: Grundsätzlich kann man es nie allen recht machen, das weißt Du. Wir denken aber auch, daß es vielleicht wieder ein bißchen blumiger werden könnte und arbeiten darauf hin, ok? So, nun möchte ich mich bei allen entschuldigen, die diesen Brief und die Antwort zu lang fanden, von wegen Platzverschwendung und so. Eumel weise ich hiermit darauf hin, daß es jetzt halb acht ist und ich seit sieben Uhr heute Morgen auf den Beinen bin. Ich speichere jetzt, schalte den Rechner ab und gehe heim. Gute Nacht!)

„Amiga contra PC?"

Eigentlich wollte ich nie einen Leserbrief schreiben, doch was ich in der Februar-Ausgabe las, ging einfach zu weit. Man kann und muß einfach dem Leserbrief von Stefan Kühn zustimmen. Ein Amiga kann mehr als die meisten (PC-Besitzer) glauben. Einige Beispiele: Was ist ein PC ohne Festplatte? Was ist ein PC ohne Grafik-Karte? Was ist ein PC ohne Sound-Karte? Antwort: Nicht mehr als ein Taschenrechner!! Es ist einfach ein Witz, was Feedback-Uli als Antwort gab. wenn man mit seinem Amiga nur Spiele testet, kann man nicht anders antworten, man kennt sich nämlich mit der Hardware bzw. mit der Technik nicht aus! Nur eine Seite weiter las ich den Brief von dem armen XT-Besitzer. Echt zu bedauern der Junge, aber bloß keinen Amiga kaufen, mit dem kann man ja nur spielen! Falsch, ich habe noch nie gelesen, 'Kauf' dir einen neuen Amiga'. Warum? Es müssen wohl alle Amiga-Besitzer zufrieden sein. Warum auch nicht? Der Amiga ist ein guter Computer, wenn man nur weiß wie. Wenn man mit dem Amiga nur Spiele testet, kann man







keine anderen Antworten erwarten. Ach noch was, wann hört der dumme Vergleich 500 er gegen PC auf? Warum nicht Amiga 3000 gegen PC? Weil der PC keine Schnitte hat?
Ich hoffe, daß mein Brief trotz der Länge gedruckt wird. Oder könnt Ihr nicht soviel Kritik vertragen?
Mathias Drath

(Anm. d. Red.: In diesem Fall geht es weniger um das Vertragen von Kritik als um das geistige Erfassen dessen, was ich als Antwort geschrieben habe und sachliches Argumentieren. Schau' Dir z.B.: den Archimedes an. Dieser Rechner leistet mehr als jeder vergleichbare Amiga oder PC, aber darüber regst Du Dich nicht auf, denn Du fährst ja den Mantaaa, nee, Amiga. Will sagen: Jeder ist sich selbst der Nächste, und der Rechner auch; sozusagen. Daß wir auf dem Amiga nur Spiele testen ist ein Gerücht, Baby, aber das kannst Du nicht wissen. Wenn Du aber etwas nicht wissen kannst, dann solltest Du auch keine irrsinnigen Behauptungen in die Welt setzen!)

„Anfragen"

1. Unter welcher Nummer kann man Euren Computer erreichen?
2. Mit wieviel Bps kann man Eure Box denn ancallen?
3. Hängt Ihr auch am Netz?
4. Und wer ist das Mädchen auf Euren T-Shirt-Anzeigen?
Marius Schwarz

(Anm. d. Red.: 1. Mein Computer spricht nicht mit jedem, falls Du aber unseren BTX-Anschluß meinen solltest, hier ist die Nummer: (05651) 929.
2. Erübrigt sich, wir haben nämlich keine Box.
3. Nein, wir hängen in den Seilen (Witz, hahaha).
4. Das Mädel auf den (alten) T-Shirt-Anzeigen ist Regina, unser Satz-Schatz. Die Anzeige in ASM 2/92 schmückt unser Hubert, der humorvolle Taxifahrer, und in der 3/92 ist es jemand, den ich gar nicht kenne; irgend so ein Bekannter von Sandra oder einer ihrer Freundinnen.)

„Format ASM:"

Hallo! Das sage ich, weil ich nicht weiß, wie ich Euch anreden soll. Ich lese Eure Zeitschrift schon seit einiger Zeit. Und ich habe immerhin auch schon fünf ASMs / ASMe / AeSeMe / aktuelle Software Märkte (nur damit sich niemand aufregt). Wir wollen ja schließlich nicht, daß jemand wegen Hypertonie (Hä hä, jetzt müßte man wissen, was das heißt) im Krankenhaus landet. Ich finde die ASM ja auch super. Halt! Nicht gleich aufregen und sagen „Was schreibt der Trottel denn, wenn er alles super findet? Und dazu noch so'n Schwachsinn". Ich bin nämlich noch gar nicht fertig! Jetzt kommt nämlich, na was kommt denn wohl? Das große „aber". Genau 1,1 cm groß. So viel länger war nämlich die ASM Nr. 2/92 als die anderern ASMs. Ich frage: Was soll das? Wie sieht das denn aus? Vier 27,5 cm lange ASM's und eine 29,6 cm lange ASM. Und dann noch hintereinander (Jetzt sagt bloß nicht „Was stellst du sie auch hintereinander? Das ist doch ungesund für Zeitschriften."). Naja, das war's. Ich werd' mich an das Format gewöhnen (müssen). Also war der Brief doch sinn- und zwecklos!
B. A. Samson

(Anm. d. Red.: Ich erklär's: Die ASM hat jetzt DIN-Format, statt des vorher verwendeten Euro-Formats, also ist sie statt 280mm jetzt genau 297mm lang. Das ist auf einen Nenner gebracht eine 106,07%ige ASM, die Ihr da ab sofort jeden Monat bekommt! Das bezieht sich übrigens auch auf die Specials! Wenn das kein Grund zum Feiern ist ...)

„Beitritt"

Ich habe in Eurer Zeitschrift, Ausgabe 12/91, die Computerclubanzeigen gelesen, und ich möchte gerne in den SBS Worldclub eintreten. Ich habe einen Atari 1040 STFM. Ich bitte um Antwort.
Sven Schrader

(Anm. d. Red.: Hier ist die Antwort. Jeder, der in irgendeinen Club eintreten möchte, möge sich doch an den wenden und nicht an uns, weil das einfach viel mehr Sinn macht, ok?)

„Fachwörter"

Da ich seit gut einem Jahr einen Amiga 500 besitze, hab' ich mir gedacht, muß auch eine Zeitschrift

her, die mich über die neuesten Spiele auf dem Softwaremarkt informiert. Ich ging in einen Laden, wo es die oben genannten Zeitschriften gibt und hab' mir mal fünf verschiedene Exenplare gekauft, ausgewertet, und von dem besten ein Abo bestellt. Welche war das wohl??? Natürlich der Aktuelle Software Markt, kurz ASM. Diese Zeitschrift beinhaltet einfach alles, was ein Computerbesitzer wissen muß, von kleineren Mängeln abgesehen. Am besten finde ich das Feedback. Ich habe aber ein paar Fragen zu den Fachwörtern, die darin vorkommen.
1. Was sind Lamer und Loser?
2. Was ist eine Konvertierung?
3. Was ist ein Cracker?
Ich hoffe, daß Ihr meine Fragen beantwortet, sonst macht mir das Lesen des Feedbacks nur halb soviel Spaß.
Exorzist

(Anm. d. Red.: Bevor ich Dir diese Fragen beantworte: Du hast gut gewählt (schleim...), schreib' uns aber beim nächsten Mal bitte auch, was Du an Mängeln gefunden hast.
1. Lamer und Loser sind Leute, die sich mit ihrem Rechner nicht auskennen, aber einen dicken Max markieren wollen, bzw. Leute, die weniger als sie selbst können fleißig beleidigen – Schlagwort: Überheblichkeit.
2. Eine Konvertierung ist die Umsetzung der Urversion eines Programmes auf einen anderen Rechner ('XXX indi' von Amiga auf Atari ST umgesetzt).
3. Ein Cracker ist ein böser, böser Verbrecher, der kopiergeschützte Software kopierbar macht und somit einer unerlaubten Vervielfältigung Vorschub leistet, wie es wohl Herr v. Gravenreuth ausgedrückt hätte.)

„... und nochmal"

Seit Anfang dieses Jahres (!!!) lese ich eure ASM. Mein erster Eindruck war: „Oh, super Teil, könnte man öfter kaufen. Und Stunden später war sie durchgelesen. Dann etwa drei Wochen später kaufte ich mir die ASM 2/92, und mich traf fast der Schlag. Ich legte nämlich beide Zeitschriften aufeinander und siehe da, Nummer 1/92 war und ist kleiner als 2/92. Um es genau zu sagen: die Ausgabe 1/92 enthält 4% mehr Informationen als die Ausgabe von 2/92. Also müßte die Ausgabe 2/92 ca. 30 Pfg. billiger sein, als die Ausgabe 1/92. Aber egal, Hauptsache Ihr macht weiter so in Sachen Spieltests und Poster. Ich hoffe, daß Ihr Euch von dem Geld, daß Ihr an dieser Ausgabe verdient habt, mal einen schönen Nachmittag bei Kaffee und Kuchen macht, damit ihr Euch auf eine einheitliche Länge einigen könnt.
(...)
Domimik Kioscha

(Anm. d. Red.: !$Ñ%&;? 4% mehr Informationen? Wo hast Du denn diese Zahl jetzt her; und warum 30 Pfg. billiger?)

„Feedback-Land"

Nachdem ich schon seit fast vier Jahren (4/88) dabei bin und schon einmal einen Brief an Euch geschrieben (aber nicht abgeschickt) habe, finde ich, daß es an der Zeit ist, auch mal meinen Kommentar abzulassen. Zuerst muß ich natürlich sagen, daß Ihr die beste Computerzeitschrift seid. Nun, nachdem wir das jetzt hinter uns haben, möchte ich erstmal ein paar Fragen an Uli, den weisen Herrscher über das Feedback-Land, stellen:
1. Wie lange hat mein neuer, frisch zu Weihnachten bekommener Amiga 500 noch zu leben?
2. Lohnt sich der Kauf eines CDTV (wenn nicht, warum verlost ihr dann drei Stück)?
(...)
So, nun noch ein paar Bemerkungen:
Die jetzige Form der ASM ist die beste, die ich erlebt habe. Übersichtlich, besseres Papier, mehr Secret Service, schön bunt (boh, wat viele schöne Bilda), etc. Nur der ASM-Hit für „Heimdall" war ja wohl ein Versehen (kein bißchen Abwechslung, beschissene Steuerung,....). Ich finde, Ihr könntet mal eine Special mit Komplettlösungen von älteren Spielen bringen. Bei mir kommt es nämlich ofters vor, daß ich, wenn ich die Lösung mal brauche, die ASM mit der Lösung verschwunden ist (geklaut, ins Klo geschmissen,....). Ok, nun gehet hin in Frieden zu Eurem PC (...), verarbeitet diesen Text (...) und veröffentlicht ihn in der Raubtierfütterung Eurer ASM.
Pater Kiki

(Anm. d. Red.: 1. Keine Angst, lang genug.
2. Ist doch klar, Mann! Wir verlosen es, damit Ihr es Euch nicht kaufen müßt. Wir haben halt ein Herz für Leser!)

„Origin & Fragen"

Ich hab'n paar Fragen, die hoffentlich beantwortet werden können.
1. Wann wird Wing Commander 3 fertig sein (falls das Game überhaupt programmiert wird), und was wird es da Neues geben?
2. Wie ist denn die Grafik in Xenon 2 auf dem PC?
3. Wann kommt der Test zu Strike Commander (welche ASM)?
4. Wieso sind die Space-Rat-Comics wieder weiß? Macht sie doch wieder farbig (so sehen sie nämlich besser aus. Glaub ich zumindest).
5. In was für einer Sprache (C, Pascal...) wurde Wing Commander programmiert?
Der König der Alleswisser M.G.

(Anm. d. Red.: 1. Bis Wing Commander 3 ist es noch 'ne Weile hin, und wie man die Softwarefirmen kennt, verzögert es sich selbst dann noch ständig weiter. Das nächste halbe Jahr lang kannst Du Dich mit Sicherheit noch mit anderen Dingen befassen.
2. Ganz brauchbar.
3. Wenn ich solche Dinge schon vorher wüßte, würde ich nicht hier sitzen und Antworten zu irgendwelchen Leserbriefen schreiben. Strike Commander wird getestet, sobald es denn in einer Testversion vorliegt.
4. Aus produktionstechnischen Gründen liegt das Feedback in einem s/w-Bogen – direkt gegenüber von den Kleinanzeigen. Aus diesem Grund können wir die Space-Rat-Strips im Feedback nicht farbig bringen.
5. Man sollte meinen, daß es vielleicht Maschinensprache war.)

„Wie kriege ich..."

In Eurer Rubrik 'Underground' habt Ihr doch in der letzten Ausgabe von Demos für den ST berichtet. Da ich nun keine Beziehungen zur Szene habe und nicht weiß, wie ich an diese Demos herankommem kann, wende ich mich an Euch und hoffe, daß Ihr mir weiterhelfen könnt.
Vielleicht könntet Ihr ja die Demos in Euren ASM-Bazar aufnehmen, oder?
A. Hoffmann







(Anm. d. Red.: Diese Demos kann man mit Sicherheit bei diversen PD-/Sharewarehändlern beziehen. Wir denken derzeit darüber nach, ob wir vielleicht ein Demo-Pack mit den besten Demos für die jeweiligen Systeme anbieten sollten, sind uns aber noch nicht schlüssig.)

„PC-Ära"

Als erstes möchte ich Euch zur ASM beglückwünschen, die mir bis zur Ausgabe 12/91 recht gut gefallen hat. Allerdings habe ich so langsam das Gefühl, daß Ihr die PC-Ära eingeleitet habt. Drei von vier „Spielen des Monats" gibt es vorerst nur auf PC. Aufgeregt hat mich auch der Amiga-Test „Knights of the Sky" in der ASM 2/92. Da schreibt Ihr: „. . . , zumal es zu diesem Thema auf dem Amiga ja nur "Dings„ (Name von der Redaktion geändert) gibt." Es kann sich dabei nur um Dings *(Name von der Red. geändert)* handeln. Als ich das las, ist mir die ASM fast aus der Hand gefallen, da auf meinem Amiga gerade Red Baron lief. Ein super 1. WK-Flugsimulator, bei dem man alles nur Erdenkliche einstellen kann, allerdings von Sierra wieder mal miserabel von PC auf Amiga umgesetzt. Bei Knights wurde auch etwas Wesentliches, was erstens unrealistisch ist und zweitens den Spielspaß hemmt, verschwiegen. Zum Abschuß eines Gegners benötigt man nur einen einzigen Treffer. Das gleiche gilt aber auch für das eigene Flugzeug.
Im Rückblick hat mir im letzten Jahr die Jubiläumsausgabe 11/91 mit dem Artikel „Zeiten im Wandel" gefallen. Abschließend wünsche ich Euch in meinem Sinne noch viel Erfolg mit der ASM und laßt bitte die Schreibfehler (die gewollten und die ungewollten) und nennt in Zukunft die beim Namen, oder hat Dynamix (Sierra) Euch gedroht, keine Werbung mehr in der ASM zu machen, wenn Ihr ihre Spiele mit Spielen von Cinemaware vergleicht?
Helmut Wendling

(Anm. d. Red.: Derzeit ist es so, daß Wirtschafts-, Strategie- und Simulationsspiele in Deutschland große Mode sind. Wenn ein solches Spiel in den USA entwikkelt wird, erscheint es normalerweise zuerst für den PC. Wenn Du diese beiden Dinge miteinander kombinierst, weißt Du, warum dat man so is'.
Dings heißt Dings, weil es indi(-ver-)ziert und somit nicht namentlich zu nennen ist - von wegen Drohung und so, das sind eigentlich ganz nette Jungs.
Was wir vom toten Baron halten, dürftest Du inzwischen wissen.
Ach ja, K.o.t.S.: Wie kommst Du darauf? Das stimmt ganz einfach nicht! Hast Du etwa eine nicht ganz originale Version?)

„Das ASMunser"

Heilige ASM,
gesegnet seien Eure Titelbilder,
wie in anderen Galaxien, so auch auf Erden;
Unseres tägliches Brot gebt uns (wie gesagt) monatlich,
und vergebt uns unsere Leserbriefe,
wie auch wir vergeben Euren Redakteuren,
denn Euer ist das nächste Jahrfünft,
in Gegenwart,
Amiga.
Verfasser Gottseidank unbekannt

(Anm. d. Red.: Recht so!)

„Seele & daneben"

Tja, also, um's kurz zu machen: Folgende Zeilen beinhalten alles, was mir zum Thema ASM auf der Seele und daneben liegt.
Mir ist eigentlich vollkommen egal, was für Bildchen Ihr auf Eure Postkarten peppt, aber in Ausgabe 2/92 steht auf der Postkarte mit dem Flugzeug, das aus einem Feuerball düst, ganz klein gedruckt, folgendes: „Motiv: Titel ASM 2/92 (!)". Da sich Ausgabe 2/92 vor meinen Schielern befindet und ich keinen Farbtupfer von 'nem Flugzeug, das aus einem Feuerball düst erkennen kann, blicke ich zufällig auf Ausgabe 12/91 von Xxxxx Xxxx (die übrigens etwas übersichtlicher sind) und ich sehe (staun) ein Flugzeug, das aus einem Feuerball düst, als Frontcover. Aber HALT, Ihr denkt sicher, so ein Depp, wie kommt er auf die Idee, Ihr würdet Frontcovers stehlen, als kleine Postkarten tarnen und so was unter die Leute bringen? Ihr habt Recht, ich Depp, wie konnte ich nur auf diese Idee

kommen, wo doch die Lösung dieses überaus interessanten Falls eine Postkarte weiter steht: „Motiv: 'Strike Commander'!" Ihr habt nur die zwei Motive vertauscht, oder Ihr habt nur das Kleingedruckte vertauscht, aber auf jeden Fall habt Ihr vertauscht (rüg, motz)! Und ich komme auf solch abwegige Gedanken.... Aber jetzt zu etwas Positiven:

- Xxxxx Xxxx testet „Monkey Island II" ohne Sound und bekommt die gleiche Wertung wie Teil I, obwohl im Kommentar dazu steht, es schlüge den Vorgänger um Längen. Ihr hingegen macht ein sauberes Preview (mit der gleichen Version, die Xxxxx Xxxx schon getestet und nicht gepreviewt hat), testet es dann eine Ausgabe später, et voilà, Megahit, alle Wertungen 11 und höher, sprich: besser als der Vorgänger. Wirklich spitze von Euch (so ein Preview soll ja auch mal gelobt werden).

- Xxxxx Xxxx gibt „Armour Alley" (MS-DOS) 78% Wertung, und bei Euch ist's Flop des Monats. Ich weiß, manchmal gehen die Meinungen auseinander, aber so drastisch?

- Es ist nicht schlecht, wie Ihr Euer Frontcover gestaltet, aber so große Schriftzüge (2/92) verdecken meist die Sicht auf die herrlich gezeichneten Bilder.

- Zum Amiga 500: Wann muß ich ihn verschrotten, wie lange ungefähr hält er noch durch (schluchz)?

So, der Rest kann so bleiben von mir aus. Ansonsten, senkt den Preis! Um mindestentens 11 1/4 Pfennig, sonst ersäuft sich meine Geldbörse (Das zieht ganz bestimmt nicht; ich weiß, ich weiß, das Umweltpapier, die vielen Redakteure, und so viel Druckerschwärze und überhaupt und sowieso...).

Also dann, möge die Macht mit Euch sein!

Bacchachew, Chewbaccha's Sohn

(Anm. d. Red.: Bei der Sache mit dem Strike Commander-Cover hast leider Du den Knick in der Optik. Wenn Du die Karte mal rausnimmst und rumdrehst, wirst Du sehen, daß alles in bester Ordnung ist – schließlich zerbreche ich mir mit jeder Ausgabe erneut den Kopf wie ich die Jungs & Mädels von der zuständigen Montage dazu kriege, das richtig einzubauen – und bisher hat es eigentlich fast immer geklappt.
Uns ist es lieber, einen Test erst eine Ausgabe später, dafür aber in einer für uns und die Leserschaft akzeptablen Form zu bringen. Ein Spiel ohne Sound zu testen ist einfach nicht drin, weil gerade mit diesem viel steht und fällt. Was bringt es, einen Test zu haben, wenn das Spiel erst Monate später erscheint?
Armour Alley ist gräßlich. Ich hab's mir selbst angetan und versucht, dem Ding Spaß abzugewinnen... Ich hab' keinen Schimmer, wie man da auf solch eine Wertung kommen kann.
Die Covers finden sich ja regelmäßig auf einer der Postkarten wieder; auf Wunsch würden wir aber auch mal ein Poster machen – Ihr müßt es nur sagen! Das Cover ist dazu da, den Inhalt zu bewerben, und das geht leider anders nur mangelhaft.
Keine Angst, der Amiga macht's noch 'ne Weile.
Die Preissenkung... hmmmm... Nehmen wir mal an, jeder ASM-Leser, der jetzt eine ASM kauft, kauft sich ab sofort zwei ASMs, dann könnten wir über sowas reden. Im Abo ist sie übrigens wesentlich billiger, und da wir schon seit Ausgabe 3/92 einen schnelleren Vertrieb für das Ding haben (schon gewundert, liebe Abo-Kunden?), sind wirklich alle Vorteile auf Deiner Seite (Werbung!).)

„Kundenfang?"

Was ist nun damit? Die einen sagen, es kommt bald, die anderen sagen 'Ist ja gar nicht möglich' und einige Software Firmen bieten das Spiel sogar schon an (Ich hab's auch schon bestellt). Die Rede ist von Wing Commander für'n Amiga. Kommt's nun oder kommt's nun doch nicht?? Wenn ja, wann?? Und wenn nein, warum dürfen dann die Firmen das Teil anbieten (womöglich Kundenfang??)?

(...)

Peter

(Anm. d. Red.: Angeblich (!) hat man nun doch endlich Programmierer gefunden, die in der Lage sein sollen, das Game auf den Amiga rüberzubringen. Selbst wenn es so wäre, ist eine Fertigstellung noch längst nicht in Sicht. Die Firmen, die das Produkt jetzt schon anbieten... haben wohl schlecht geträumt.)

„Wandel & Kriegspfad"

Ich bin schon seit '88 dabei, habe jedoch noch nicht im Feedback meinen Dampf abgelassen. Heut' hab ich mir Sie geholt. Und? Ihr habt es endgültig geschafft! Das Cover ist (nach der Niederlage 12/91) absolute Spitzenklasse, die Postkarten ultimativ (WC II-Wow!) und das Poster ist zum Poster geworden (zwar ein bißchen klein, aber was soll's). Nun frage ich mich aber, wann habt Ihr Euren Punkt erreicht, wo Ihr sagt: „Ja, so soll sie aussehen!". Ihr seid dauernd am ändern. Klar, wenn's was zum Verbessern gibt, nur drauf, aber (ich wiederhole mich) es muß doch wirklich mal ein Punkt kommen...

Habt Ihr's auch gemerkt? Das ASM-Siegel „Die Nr. 1" is'weg! Und wer hat es? Es sind die Jungs von Eurem schärfsten Konkurrenten von Xxxxx Xxxx die Euch anscheinend überholt haben. Seit Ihr mit der PP auf dem Kriegspfad? Diese Zeitschrift wurde in Eurer ASM noch nicht einmal erwähnt! Nicht einmal im Feedback! Wie ist denn nun wirklich die Beziehung?

Nun zu „Baron Ge-Schwulst". Hierbei handelt es sich anscheinend um jemanden, der vergessen hat, die ASM aufzuschlagen! Zu welcher Kategorie das jeweilige Spiel gehört, ist doch fett draufgemalt, für diejenigen, die nicht lesen können!

- Feedback vergrößern? Damit die Tests verschwinden? Das hat das Feedback nicht nötig, weil sie in letzter Zeit an Größe gewonnen hat! Nach soviel Aufregung muß ich mir mal erst'n Kaffee reinziehen. Zum Abschluß noch einige Verbesserungsvorschläge und Appelle!

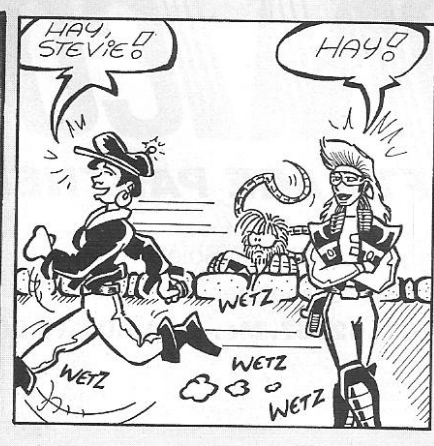
- Bitte werdet nicht zu bunt und kitschig wie die PP! Manche Briefe im FB sind genauso aufregend wie eine Nacht lang Pilze suchen.

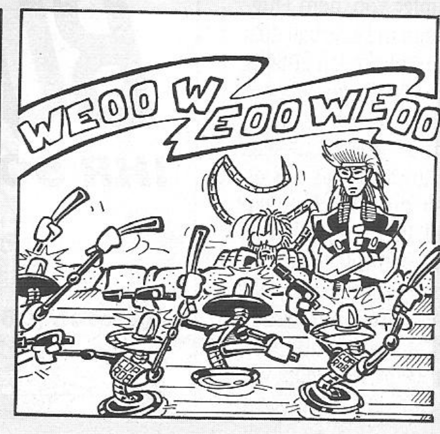
- Uli? Uli, sag': Lebst du noch? Laß Dich mal im Vorwort wieder erblicken, laß sie doch lästern! Die sehen ja auch nicht besser aus.

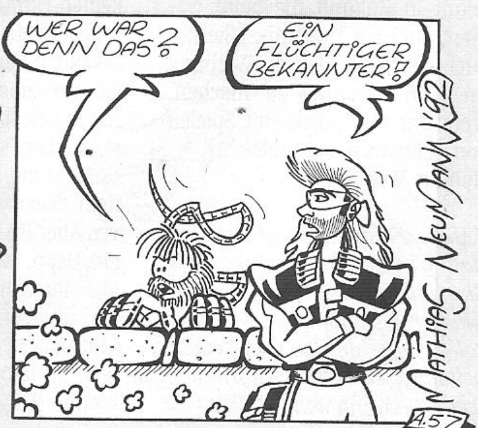
Pellegrino of C.C.T.B.

(Anm. d. Red.: Du hälst sie in Händen, die ASM der Zukunft – vorausgesetzt, sie gefällt Euch. Die 'Nr. 1' – ja, was glaubst Du, warum wir die ASM so aufpolie-









1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • **69,—**
2 MB-Erweiterung für Amiga • **249,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga • **159,—**
Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • **159,—**
Joystick-Adapter für 4 Spieler • **24,95**
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC • **298,—**
Sound Blaster 2.0
C /MS-Chips • **69,—**

COMPUTER-TUNING

Bachler
Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,00	V,mö	99,00	—
Advantage Tennis /dt	54,95	66,95	—	—
Amberstar /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Another World /dt	59,95	—	—	—
Barbarian 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Bard's Tale Trilogy /dt	V,mö	89,95	—	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	44,95
Blues Brothers /dt	59,95	69,95	59,95	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Cadaver 2 — The Payoff /dt	39,95	—	39,95	—
Castles /dt	* 69,95	79,95	—	—
Castles Data Disk. /dt	—	37,95	—	—
Centurion - Defender of Rome /dt	59,95	69,95	—	—
Chaos Engine /dt	V,mö	—	V,mö	—
Civilication	—	88,95	—	—
Conquestador /dt	74,95	74,95	74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	89,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V,mö	64,95	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Deuteros /dt	69,95	—	69,95	—
Die Kathedrale /dt	89,95	89,95	V,mö	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V,mö	74,95	—	—
F-15 Strike Eagle II /dt	79,95	79,95	79,95	—
Face Off /dt	54,95	—	54,95	—
Fate-Gates of Dawn /dt	74,95	—	—	—
Final Fight /dt	59,95	—	59,95	39,95
First Samurai /dt	66,95	—	66,95	—
Flight of the Intruder /dt	84,95	—	84,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Great Courts 2 /dt	66,95	72,95	66,95	—
Gunship 2000 /dt	—	84,95	—	—
Heimdall /dt	74,95	—	74,95	—
Heart of China /dt	79,95	84,95	—	—
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	39,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
King's Quest 5 /dt	87,95	99,00	—	—
Knights of the Sky /dt	79,95	84,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	84,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	69,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	58,95	44,95	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	74,95	—
Magic Pockets /dt	59,95	—	59,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
Mega lo Mania /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Microprose Golf /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Midwinter 2 /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Might & Magic 3 /dt	* 79,95	79,95	—	—
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	—	37,95	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Pit Fighter /dt	59,95	—	59,95	39,95
Police Quest 3 /dt	—	84,95	—	—
Pools of Darkness	V,mö	72,95	—	—
Populous 2 /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	74,95	84,95	79,95	—
Rasender Reporter /dt	—	66,95	—	—
Realms /dt	72,95	72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2	—	74,95	—	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	* 79,95	94,95	79,95	—
Sorcerer's Appliance	—	89,95	—	—
Special Forces	V,mö	V,mö	V,mö	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	—
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Star Trek /dt	—	V,mö	—	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	72,95	72,95	72,95	44,95
Terminator 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Oath /dt	59,95	—	—	* 39,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Thunderhawk AH-73M /dt	72,95	89,95	72,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Tip Off /dt	58,95	—	58,95	—
TV Sports Boxing /dt	—	89,95	—	—
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	72,95	59,95
Ultima 7 /dt *	—	89,95	—	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	64,95	—
Willy Beamish /dt	79,95	89,95	—	—
Wing Commander /dt	—	74,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1	—	37,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 2	—	37,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing Com. Special Operations	—	44,95	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack —	39,95	—	—	
Winzer /dt	66,95	74.95	66,95	V,mö
Wizardry 7	—	V,mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	44,95

MEGA HITS

Battle Isle /dt 69,— Amiga • 89,— IBM-PC
Eye of the Beholder 2 75,— IBM-PC
Formula One Grand Prix /dt 79,— Amiga • IBM-PC • Atari St
Bundesliga Manager Professional /dt 69,— Amiga & IBM-PC
Leander /dt 59,— Amiga
Lotus Turbo Challenge 2/dt 59,— Amiga & Atari ST
Red Baron /dt 79,— Amiga 89,— IBM-PC

V,mö = Vorbestellung möglich

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 2
D—4290 Bocholt

ren? Wir werden sie uns zurückholen, auch wenn es noch ein bißchen dauern sollte (Euphorie). Privat haben wir nix gegen die Jungs von der PP - schließlich kennt man sich ja von den Messen. Auf beruflicher Ebene ist das freilich nicht ganz so, aber das ist unabdingbar. Ärgerlich ist es natürlich schon, wenn wir in der PP z.B. eine Lösung sehen, die 1:1 aus einer ASM-Special übernommen wurde (PQ III). Was soll's, sie können nichts dafür.
Also, viel größer sollte das FB auch nach unserer Meinung nicht werden.
Bunt und kitschig? Gegen Farbe haben wir eigentlich nichts einzuwenden, aber Kitsch lassen wir außen vor.
Ja, Mann, ich lebe, und im FB-Vorwort bin ich doch ständig, wenn auch getarnt, zu finden. Oder wie darf ich das verstehen?)

„Nicht ein Feigling"

Eure Zeitschrift wird immer schlechter (peinlich! mies! unbrauchbar! Flop unter den Zeitungen....)! Warum?! Ganz einfach! Ich möchte Euch etwas sagen: Ich lese das Teil jetzt seit 10/91. In dieser Ausgabe waren es 164 Seiten. In der 11/91 195, 12/91 169, 1/92 180 und jetzt kommt der Hammer 2/91 164 Seiten!
(...)
Und dann für das Papier noch 7,50 DM verlangen. Eure Sonderangebote sind zwar ab und zu brauchbar, aber der Rest...
Der Spieleteil wird immer kleiner, dafür gibt's mehr Tips und Mist und Konsolen! Da kaufe ich mir doch lieber die Xxxxx Xxxx trotz der miesesten Bewertungen (bei ihren Spieltests) oder den Xxxxx-Xxxxx. Ja, ich nenne es beim Namen. Ich bin nicht ein Feigling, der nur Xxxxx schreibt!!! Ich hasse das!!! Dann eure blöden Sprüche vorne und hinten von oben bis unten! Ihr wißt alles besser und habt zu jedem Brief eine scheißcoole Beigabe! Ihr 7x-Gescheiten! Wißt ihr was: Ich wechsel' die Zeitung, weil ich einfach keinen Bock mehr habe! Jetzt mag ich mich aber nicht weiter ärgern! Ach ja: Schreibt bitte einen sau-coolen Spruch drunter!!!
Tobias Pölleth

(Anm. d. Red.: So, hier kommt erst mal Dein ganz persönlicher dummer Spruch: Du hast wohl zu tief in den Ofen geschaut! Gut, was? Hab' ich von einem Eumel, der nicht ganz Deiner Meinung ist. Nun, man kann es nicht jedem rechtmachen. Übrigens: Es sind nicht die ganzen Leute, die die Xxxxxxxs schreiben, sondern ich, weil ich lieber ein paar Xxxxxs mache (und jeder weiß, was gemeint ist) als Leserbriefe umzuformulieren und so ihren Sinn zu verfremden.)

„Rechnung"

In Ihrer Zeitschrift 2/92 stellte ein gewisser „Pete the cruel" (ich hoffe es ist nicht sein richtiger Name) verschiedene Fragen über den AMIGA 500+.
Ich halte Ihre Zeitschrift im allgemeinen für sehr informativ, was Sie allerdings hier antworteten, kommt mit Sicherheit in die „Flop Ten". Zu den Fragen im einzelnen:
1. Wer außer Spielen auch noch anderes mit seinem Compi erledigen will, muß fast den Plus nehmen.

Rechnerisch:
Neues Betriebssystem 300 DM, neue Grafikchips 300 DM, Zusatzplatine, um die neue Agnus einbauen zu können 300 DM, Speichererweiterung 100 DM.
Gesamt: 1000 DM.
Wenn man nun bedenkt, daß der Plus teilweise für weit unter 1000 DM bereits zu kaufen ist und nur etwa 100 DM bis 200 DM teurer als der „alte" 500er ist, ist der neue Preis, auch wenn obengenannte Produkte vielleicht um einiges günstiger verkauft werden, mehr als nur günstig.
2 a) Das neue, super Betriebssystem AMIGA OS2.0.
b) ARREXX, eine neue Programmiersprache, mit der auch die Kommunikation zwischen verschiedenen Programmen ermöglicht ist.
c) ECS-Grafikchips, die eine Auflösung bis zu 1280x512 Bildpunkte (+Overscan) ermöglichen, und bis 640x480 ohne Flimmern, mit 60Hz, bisher bekannte Modi werden natürlich auch unterstützt.
(...)
d) Natürlich der größere Speicher (1MB).
e) Moderne Fertigung, z.B. 4 MBit Speicher-Clips. Wer schon einmal mit dem neuen Betriebssystem gearbeitet hat, wird sich hüten, noch mal auf das alte zurückzukommen. (...) Ich bin begeistert!
3. Zum Teil in Frage 2 beantwortet:
Nachteile:
- etwas teuer
- Amiga-Basic fehlt (ein Nachteil?)
- nicht 100% kompatibel; dies gilt besonders für Hardwareerweiterungen: PC-Emulatoren und interne Speichererweiterungen laufen nur bedingt.
(...)
Manfred Tremmel

(Anm. d. Red.: Ich danke sehr für diese Aufklärung, nur glaube ich nicht, daß man jemanden, der wie Pete nach unserer Einschätzung der Lage fragt, mit den technischen Daten der Pressemappe erschlagen sollte. Auch ist die oben aufgestellte Rechnung nicht besonders hilfreich, da es sich hier um Einzelpreise (!) handelt. Wie es nun letzten Endes mit der Kompatibilität aussieht - da scheiden sich die Geister; dazu aber noch mehr im Feedback.)

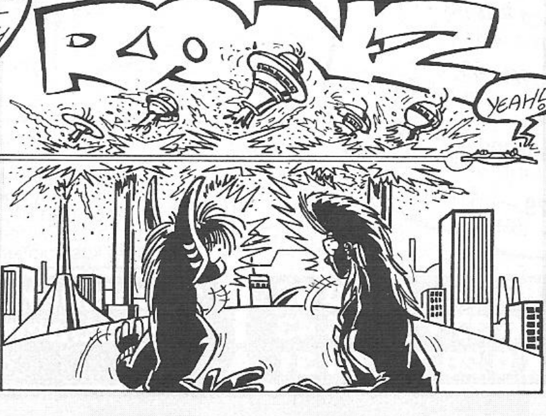
„Niveauloses"

Mir ist aufgefallen, daß der Inhalt Ihrer Rubrik Feedback (besonders die Anm. d. Red.) mehr oder weniger ins Niveaulose tendiert. Ich möchte nur zwei Beispiele anführen:
1. Art, lahmer Verrat, 2. Art, kein Bock auf nörgeln. Es ist eine Unverschämtheit, in einer Zeitung Ihrer Preislage derart unqualifizierte Anmerkungen zu Leserbriefen vorzufinden. Wenn sie diesen Stil weiter verfolgen werden, wird mich Ihre Zeitung nur noch sehr peripher tangieren. Meiner Meinung nach dürfte ein prädominierendes Periodikum Ihrer Art, einen solchen Schreibstil nicht nötig haben, und befindet sich weit unter eigenem Niveau, es bedarf nun keiner weiteren Kritik mehr, denn diese dürfte normalerweise genau so unangebracht sein, wie Ihre Anmerkungen.
Oliver Dittberner

(Anm. d. Red.: Wie schön, daß auch Studenten ASM lesen, oder wie darf ich mir sonst den konsequenten Gebrauch explizit selektierter, zur subtotalen Konfusion sämtlicher nicht DD-formatierter Individuen führender Vokabeln erklären? Vielleicht sollte wir Sie (Sie wollten es ja so!) für die Formulierung unserer Geschäftspost engagieren. Wir wünschen Ihnen noch einen schönen Tag!)









UNDERGROUND

**Hallo Leute,
die Computer-Szene hat schon viele Dinge hervorgebracht. Die einen waren mehr, die anderen weniger vonnutzen, aber die beste Erfindung waren wohl die Szene-Mags, die heutzutage einfach dazugehören. Über genau diese werdet Ihr heute einiges Erfahren.**



Das ist Geschichte

Das erste sogenannte Disk-Mag erschien irgendwann im Jahre 1987 auf dem Amiga. Die Szene war noch relativ klein und größtenteils mit dem Cracken und Spreaden von Games beschäftigt. Demos hat damals kaum einer gecoded (außer **Spreadpoint**, **Phenomena** und noch ein paar anderen). Die damals recht aktive Crackergruppe **Alphaflight** schuf zu dieser Zeit das legendäre **Crackerjournal**, das sich übrigens bis heute gehalten hat.

Kurze Zeit später zogen einige Gruppen nach und veröffentlichten ihre eigenen Mags. So erschien Ende '87, Anfang '88 **P.E.N.I.S.**, das von **D.O.C.** produziert wurde (bekannt durch einige coole Demos und Soundtracker-Clones). Leider erschien es nicht allzu oft, verschwand nach zwei bis drei Ausgaben wieder in der Versenkung.

Einer der Macher bei **P.E.N.I.S.** war ein gewisser **Irata**, der nach dem Aus des **D.O.C.**-Mags einfach sein eigenes rausbrachte. Es hieß **Criminal** und kam, wie sollte es auch anders sein, von **Red Sector**.

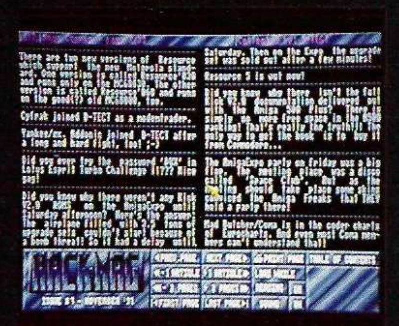
Zu dieser Zeit tat sich dann auch auf dem 64er was. Dort hieß das erste Mag **Sex 'n' Crime** und kam von Genesis. Allerdings hatte es schnell den Ruf, nur Propaganda für die Gruppe selbst zu sein, da sie immer an der Spitze der Charts in dem eigenen Magazin stand. Etwas später verschwand **Sex 'n' Crime** von der Bildfläche und **Propaganda** (!) erschien (ebenfalls von **Genesis**). Zeitweise lief es unter dem Label **Amok**, und hat sich bis heute gehalten.

Zurück zum Amiga: Dort erblickte ein weiteres Mag von **Red Sector** das Licht der Welt. Es hieß **News On Tour** und lief einige Zeit parallel zu **Criminal**. Irgendwann beschloß man, sich nur noch auf ein Disk-Mag zu konzentrieren, und **Irata** gab **Criminal** auf. 1990 kam für den 'Main-Editor' **Sir Mighty** die Zeit, der Szene den Rücken zuzukehren. Er verkaufte seinen Amiga und erstand stattdessen einen Drumcomputer. Da man mit solch einem Gerät kein Mag herstellen kann, starb **News On Tour**.





Das Hack-Mag Menü



Die News sind mit das Wichtigste



Comas Mc-Disk weiß auch zu gefallen

Wieder auf dem kleinen Commodore wurde Ende '89 **Mamba** von **Illusion** (später **Enigma**) aus der Taufe gehoben. Es hat sich übrigens bis heute gehalten und führt die Charts mehr oder weniger konstant an. Weitere folgten kurz darauf. Namen wie **Bild-Zeitung** von **X-Ray** und **Shock** von **Censor Design** dürften ja jedem C64-Freak ein Begriff sein.

Auf dem Amiga gab es Anfang 1990 einen wahren Disk-Mag-Boom. Innerhalb von drei bis vier Monaten erschienen die ersten Ausgaben der heute wohl am bedeutendsten Mags. Aus schweizer Landen, von der Gruppe **Brainstorm** , kam die erste Ausgabe von **Zine** , **D-Tect** brachten ihr **Hack-Mag** raus und **JPN** und Konsorten von **Level 4** schmissen **D.I.S.C.** unter die Leute. Alle drei Mags bestehen natürlich noch heute, nur **D.I.S.C.** liegt zur Zeit leider auf Halde.

Letztes Jahr kamen noch **Ice** von **Cytax** und **Mc-Disk** von **Coma** dazu, die von ihren alteingesessenen Kollegen viel gelernt und sich in kurzer Zeit etabliert hatten.

Um die Geschichte abzurunden, seien noch die **Eurocharts** erwähnt, die bis vor kurzem von den **Crusaders** rauskamen und im eigentlichen Sinne



Das „Zine"-Loader-Bild



News, News, News . . .



. . . auch im ICE



Zine glänzt mit dem Forum . . .

. . . und „netten" Fotos

Diskmag sind, sondern nur Charts beinhalten.

Außer den Mags auf Diskette kamen auch ein paar auf Papier raus. Die zwei bedeutendsten sind wohl **Stolen Data** von **DCS** (Dazu gibt es auch ein Disketten-Äquivalent, das aber nur noch unregelmäßig erscheint.) und **Bad**, das von **Daryl** von **S!P/TRSI** quasi im Alleingang auf einer NeXT Workstation hergestellt wird.

Zum Inhalt

Im Vergleich zu den alten Ausgaben fällt auf, daß die heutigen Mags (zumindest auf dem Amiga) weitaus professioneller aufgezogen werden. Neben den puren Computerthemen bestehen bei den meisten feste Rubriken, die über Film, Musik, Bücher, Leben, Liebe und den ganzen Rest berichten, und in denen hemmunglos über diese Themen philosophiert wird. Außerdem fällt der hohe Bedienungskomfort auf. Alle oben genannten Mags haben ein leicht zu bedienendes und übersichtliches Menu, meist einen ansprechenden Sound und gute Grafik im Mag selbst und dem Intro davor.

Die 'News' und 'Advertisements' sind auch in jedem Mag zu finden, nebst Interviews mit Szene-Persönlichkeiten, Witzen und Unterhaltung. Damit es keine Verständigungsprobleme gibt, werden fast alle Artikel in Englisch geschrieben, nur **Ice** hat eine deutsch-only Rubrik.

Das war's fürs erste. Natürlich hat dieser Bericht keinen Anspruch auf Vollständigkeit – wenn Ihr meckern wollt, nur zu.

Thanx für den Support an: Hi-Lite of S!P/TRSI (Amiga), Major Tom of Success (C64).

L8er, yours
Lars

PINBALL MANIA

PINBALL DREAMS

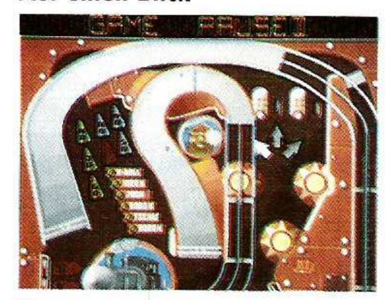
System: Amiga, geplant für: – empf. VK-Preis ca. 80 Mark, Hersteller: 21st Century Entertainment, England, Muster von: United Software, 4835 Rietberg.

Flippersimulationen gab es wohl schon einige auf dem Amiga, manche waren besser, die anderen schlechter, aber allen gemeinsam war, daß ganz einfach die Atmosphäre des realen Flipperns nicht rüberkam. Ein junges Entwicklerteam namens Digital Illusions (Hinter dem sich übrigens Mitglieder der renomierten Demo-Gruppe 'Silents' verbergen.) hat sich nun daran gemacht, endlich mal eine vernünftige Pinball-Simulation zu schaffen. Das Teil bekam den wohlklingenden Namen Pinball Dreams und wurde vom englischen Softwarehaus 21st Century Entertainment rausgebracht.

Ins Spiel wurden vier verschiedene Tables mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden eingebaut, auf denen man mit bis zu acht Spielern die Kugel rollen lassen kann. Der erste heißt 'Ignition' und stellt ein Weltraumszenario und gleichzeitig auch die leichteste Spielstufe dar. Darauf bekommen wir es mit einem Wild-West-Flipper namens 'Steel Wheel' und der 'Beat-Box' zu tun. Den krönenden Abschluß bildet 'Nightmare', der, wie der Name schon sagt, etwas gruselig angehaucht ist und gleichzeitig der schwierigste aller vier Tables ist.



Auf einen Blick



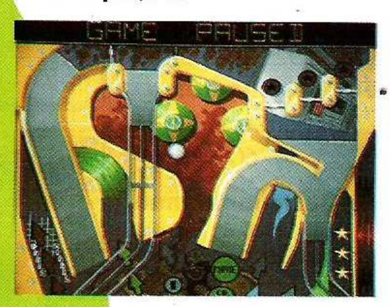
Rampen, ...



... Targets, ...



... Bumper, ...



... alles da!

Allen vier gemeinsam sind die sehr gut zum Thema passende Musik und die Spielgeräusche, die beim 'Gamen' erst für Stimmung sorgen. Weiterhin haben die Grafiker durch geschickten Einsatz von Schattenwürfen und Lichtreflexen eine gewisse Tiefe in den Screen gezaubert. Ausschlaggebend für die recht hohe Realitätsnähe ist allerdings die Art und Weise, in der sich die Kugel auf dem Spielfeld bewegt. Man könnte meinen, sie kommt einem gleich aus dem Monitor gekullert.

Achim meint:

Wenngleich ich mich vom Sound nicht gar so anstecken ließ wie Lars, muß ich gestehen, daß mit Pinball Dreams ein wirklich ordentlicher Flipper entstanden ist, der seine Reize hat. Bedonders interessant ist übrigens der 'Nightmare'-Flipper, der dem Spielhallenrenner Terminator 2 nahezu 1:1 nachempfunden wurde!

»GUT«

Zum Spielablauf ist nicht mehr viel zu sagen, wer schon mal am Flipper gespielt hat, kennt ihn. Für alle, die noch nie ... ähem, lassen wir das! Es gibt die altbekannten Bumper, Targets, Rampen und, damit es nicht zu schwer fällt den Ball im Spielfeld zu halten, Flipperfinger (!). Selbst eine Möglichkeit zum Tilten wurde eingebaut, und nur der Multiballmodus fehlt (leider). Das hat aber wohl eher technische Gründe; wahrscheinlich wäre der Rechner zu oft in die Knie gegangen. Natürlich fehlt auch die allseits beliebte Extra-Spiel Verlosung, aber die hätte ja eh wenig Sinn.

Das Wort zum Sonntag: Für alle, die gern Flippern und auch einen Amiga haben, ist dieses Spiel eine lohnende Anschaffung, amen.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Aufstand in der Unterwelt

ROUND THE BEND

System: Amiga, geplant für: C-64 (Disk & Cass.), empf. VK-Preis: 89,95 *(Amiga)*, 49,95 *(C-64)*, Hersteller: Zeppelin, England, Muster von: Hersteller

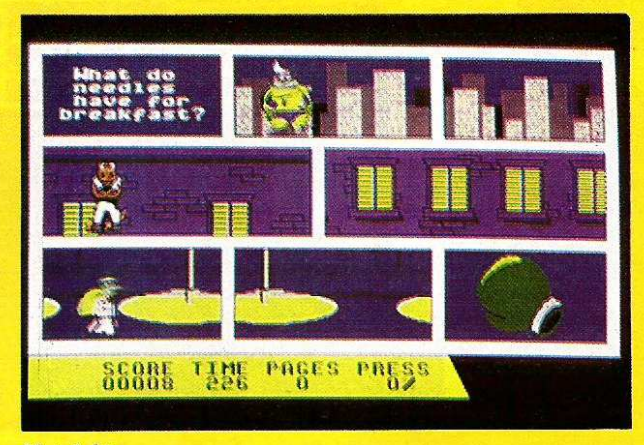
Soviel Dusseligkeit gehört bestraft! Kurz vor Fertigstellung des monatlichen Comic-Heftes jagt Doc Croc aus Unachtsamkeit seine Druckmaschine in die Luft. Jetzt darf er zusammen mit seinen drei rattigen Freunden nicht nur deren Einzelteile wieder zusammensammeln, sondern muß auch noch die Heftseiten mit den Schlußpointen wiederfinden.

Quer durch die Kanalisation der Stadt führen die Schauplätze des Hüpf- und Sammelspielchens – das an sich bedingt schon eine gewisse Monotonie, was die Grafik anbelangt. Auch das Gameplay reißt nicht unbedingt vom Hocker.

Man sucht sich halt einen der vier Typen aus, rennt und springt damit über Mauern, Steine, über Plattformen und durch allerlei Gänge. Findet man einen der gesuchten Gegenstände (die sich in jedem Spiel wieder an denselben Stellen befinden), muß man testen, ob es etwas ist, was den gerade aktiven Charakter interessiert. Hat man Glück, kämpft man sich erst einmal durch die Bilder der Seite durch und rennt dann auf schnellstem Wege zurück in die Druckerei. Hat man Pech, weigert sich der jeweilige Held strikt, auch nur einen Handschlag zu tun. Also wird weiter gesucht.

Den drei Ratten und ihrem grünschuppigen Chef stehen vier Ausgänge zur Verfügung, die aus der Druckerei in die Tiefen des Abwasser-Röhren-Systems führen (zum Glück gibt's noch keine Smell-Erweiterungen ....). Jede Berührung mit herumkullernden Coladosen, hüpfenden Gnomen, reichlich unsicher durch die Kanäle düsenden Vögeln (was machen die da unten?) und natürlich dem Wasser samt Haien versetzt den Spielcharakter wieder postwendend zurück in die Druckerei. Das an sich wäre nicht so schlimm, säße nicht der Drucktermin, sprich: das Zeitlimit dem Spieler böse im Nacken. Und so hüpft man denn mehr oder minder fröhlich durch immer gleiche Szenarien und versucht, unbeschadet mit einem Beutestück zurückzukehren, was das Zeitlimit, aber nicht unbedingt den Spielspaß aufstockt. **Zeppelin** hat sich nach ein paar sehr netten Programmen mit **Round the Bend** wahrlich keinen Hit geleistet. ■

aha



Vorsicht, Fattie



Auf der Suche nach den Strip



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

Tschernobyl ...

Im Mai des Jahres 2001 kommt es zu einem folgenschweren Unfall in einem Kernkraftwerk auf Koala Island. Der Meltdown war so stark, daß die ganze GUS und Finland evakuiert werden mußten. In der Hektik vergaß man aber ganz die Kernwaffen ...



Vorsicht vor der Feuersäule

... & die Folgen

RUBICON

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: 21st Century Entertainment, England Muster von: United Software, 4835 Rietberg 2.

Diese wurden auch im Kraftwerk gelagert, und man befürchtete, daß irgendwann die gräßlich mutierten Lebewesen, die sich in dem verseuchten Gebiet breit gemacht hatten, auf die Idee kommen könnten, sie anzuwenden. Jemand mußte also raus, sich zum Reaktor vorarbeiten und Sie Sprengköpfe entschärfen.

Rambo in der Zukunft

Genau das ist unsere Aufgabe bei **Rubicon**, dem neuen Action-Spiel des Hauses **21st Century Entertainment**. Mit einer Single-Shot-Knarre und einigen Extrawaffen ausgestattet, ziehen wir in das kontaminierte Gebiet. Die Aliens scheinen aber schon Lunte zu riechen, denn sie wehren sich mit Händen und Füßen und setzen alles daran uns aufzuhalten.

Für unseren Recken ist das natürlich kein (allzu großes) Problem. Einfach die Knarre zücken, abdrücken, und die Kreaturen reichen den Löffel. Oder auch nicht, denn einige von ihnen sind nicht mit einem einzigen Schuß umzulegen. Man muß manchmal schon einige Treffer landen, bevor sich unser Gegenüber mit einer Staubwolke verabschiedet. Die technische Seite: Das Beste zuerst, sprich den wahnsinnig guten Sound.

Komponiert und umgesetzt von Charles Deenen von den Maniacs of Noise (Sagt schon alles, oder?). Die Grafik ist auch nicht übel.


Urvieh, oder was?!

Schön gezeichnet und normalerweise recht flott im Scrolling. Allerdings ist der Screen teilweise dermaßen überladen, daß die Kiste einfach in die Knie gehen muß. Das kommt aber nicht allzu oft vor. Einzig das etwas zu einfache Spielprinzip nagt an dem anfangs guten Eindruck und läßt die Wertung wieder auf Mittelklasse rutschen. ■

Lars Rückert

C-64

System: C64, empf. VK-Preis: ca. 50 Mark, Hersteller: 21st Century Entertainment, Muster von: United Software, 4835 Rietberg 2.

Für Commodores 'Brotkasten' ist das Game eigentlich gar nicht schlecht. Die Grafik ist zwar etwas einfarbig, aber die Kiste schmiert zumindest nicht ab, wenn ein paar Sprites mehr auf dem Screen sind. Dafür ist die Version im Vergleich um einiges einfacher zu spielen. Alles in Allem kein schlechtes Spiel. ■

ASM-WERTUNG von 0 bis 12 (C-64)

Kategorie	Note
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12 (Amiga)

Kategorie	Note
Grafik	9
Sound	11
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



He's a Pinball-Wizard...

... und Ihr könnt deswegen gewinnen!

United Software läßt zur Feier von „Pinball Dreams" was springen:

1. 500 Markstücke

(für „echte" Flipperfreunde)

2.–20. je 1 Pinball Dreams

(Amiga)

Ihr müßt uns lediglich die folgende Frage richtig beantworten: Von welcher Gruppe ist der Flipper-Song „He's a Pinball Wizard"?

A The Doors
C The Dubliners
B The Who
D The The

Die richtige Antwort schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an:

ASM
Pinball Dreams
Postfach 870
3440 Eschwege

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist der 1. April 1992.



DYNABLASTER (Amiga)

Preis: ca. 90 Mark, Hersteller: Hudson Soft, Hamburg, Muster von: Hersteller

Nach der PC Engine wird nun auch der Amiga mit Dynablaster (bzw. Bomberman beglückt. Mit bis zu fünf Bombenlegern (Vier-Spieler-Adapter ist im Preis inbegriffen, der fünfte per Tastatur) geht es ins Spielfeld, wo man sich gegenseitig zu zerstäuben versucht. Gewonnen hat der, der übrig bleibt (logisch, oder?). Spielt man nur allein (was weniger lustig ist), geht es hauptsächlich darum, alle Aliens zu sprengen und dann den Ausgang zu suchen, der unter einem der sprengbaren Steine verborgen ist. Nebenbei liegen auch noch einige Bonusgegenstände rum, die unsere Bomben kräftiger machen, uns mehrere Sprengsätze hintereinander legen lassen und ähnliches.

Insgesamt ist Dynablaster ein gelungenes Spiel, besonders mit vier Leuten kommt Laune auf, aber auch allein langt's zum Zeitvertreib. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	(allein 8) 11
Gesamtnote	9

»GUT«

FIRST SAMURAI (Atari ST)

empf. VK-Preis ca. 80 Mark, Hersteller: Vivid Image, England, Muster von: Compy – Shop GmbH, 4600 Dortmund 1

Das Spiel um den einsamen Rächer aus der Vergangenheit, kurz First Samurai, wurde von Vivid Image nun auch auf den ST umgesetzt.

Das Spielprinzip und auch der Ablauf der ganzen Geschichte hat sich zur Amiga-Version natürlich nicht geändert (Test: ASM 1/92!).

Bei der technischen Seite sieht es schon ganz anders aus. Das Scrolling ist teilweise ganz schön am Ruckeln, und die Grafiken sind nicht mehr ganz so farbenfroh. Am meisten vermißt man allerdings die Soundeffekte, die dem Game auf dem Amiga die gewisse 'Würze' gegeben haben. Auf dem ST sind mal wieder nur die typischen Chip-Knarz-Blieb-Effekte zu vernehmen. Daher rühren auch die Einbußen bei der Gesamtwertung. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«


SHADOWLANDS™
Shadowlands – eine vollkommen neue und einmalige Rollenspielerfahrung!
Die Geschichte basiert auf uralten Legenden. Darin heißt es, daß ein Kriegerprinz, der auf dem Schlachtfeld der Shadowlands sein Leben lassen mußte, wieder erwachte und voll Wunder feststellte, daß sein Geist weiterlebte. Er besaß nun auch die Macht, die Gedanken und Handlungen seiner Untertanen zu beeinflußen. Um sich zu rächen, hat er sich vier treue, tapfere Abenteurer ausgewählt, die er nun auf einer Reise der Entdeckung und Vergeltung zurück in die Shadowlands führt.
• Das revolutionäre neue Photoscape™ – Beleuchtungssystem wirft atmosphärisches Licht und Schatten auf die Spielwelt.
• Kämpfe mit einer Vielfalt an Waffen und Zaubersprüchen gegen Horden grotesker, intelligenter und tödlicher Gegner.
• Eine Menge hinterhältiger Fallen und verwirrender Rätsel stellen Deine Fähigkeiten, Intelligenz und Geschicklichkeit auf die äußerste Probe.
• Die definierbaren Characters können sowohl einzeln als auch in Gruppen gesteuert werden.
• Im Spiel stehen Dir zahlreiche Hinweise zur Verfügung – aber natürlich nicht umsonst!
Das benutzerfreundliche, mausgetriebene Steuerungssystem öffnet dem Spieler die Türen zu einer gigantischen, merkwürdigen und fantastischen Spielwelt. Es ist zwar eine enorme Herausforderung, doch Du bist ihr sicher gewachsen!
Ob Experte oder Neuling auf diesem Gebiet, Shadowlands ist die Rolenspielerfahrung, auf die Du schon lange gewartet hast!
Erhaltlich auf:
Amiga, Atari ST & IBM PC.
Software, Artwork, Instructions and Packaging
© 1992 Domark Group Ltd.
Published by Domark Software Ltd, Ferry House,
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Amiga Screenshots.
teque
DOMARK
I've got no hesitation in awarding Shadowlands our highest accolade:-
DAVID UPCHURCH – ACE.
ACE Trailblazer
Congratulations!
SHADOWLANDS
"SHADOWLANDS IS THE NEW ACE ROLE PLAYING GAME BENCHMARK"

Li, La, Loriciel

Was fällt einem Computerfan beim Thema „Frankreich und Software" ein? Klar, das französische Softwarehaus Loriciel. Und Loriciel beehrte diesen Februar die ASM-Redaktion mit einem Besuch ihrer Abgesandten in Sachen Neue Spiele. Emmanuelle Kreuz kam mit einem ganzen Koffer voller aktueller Games und ließ die gespannten Redakteure auch einen kleinen Blick auf zukünftige Projekte erhaschen.



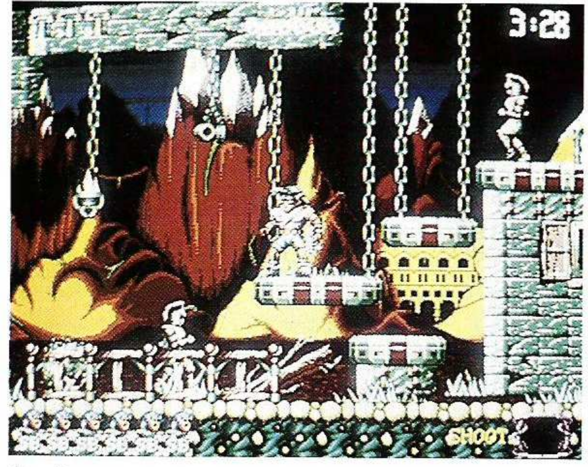
Builderland auf NEC CD-Rom



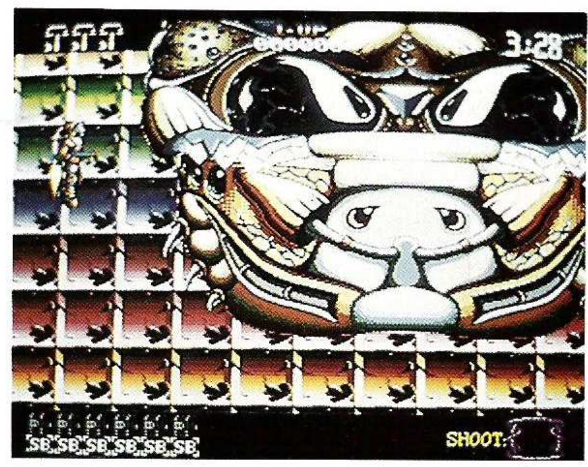
Und nochmal NEC: Baby Jo



Bei Baby Jo II wird hart geboxt



Jim Powers in Action



Ein echtes JP Megamonster

Mit **Psyborg** hat Loriciel ein rasantes Actiongame für Amiga, Atari ST und PC auf der Pfanne. Einen Test könnt Ihr auf Seite 14 nachlesen. Mit einer Gleitschirm-Simulation werden die Sportfans beglückt: **Paragliding** heißt das Werk, das Ihr auf Seite 54 mal näher betrachten könnt. Es ist gleichfalls für Amiga, Atari ST und PC konzipiert. Hals- und Beinbruch!

In einem horizontal scrollenden Ballerspiel blastert sich **Jim Powers** ab April durch fünf Levels voller aggressiver Mieslinge mit einem superbösen Obermotz am jeweiligen Ende. Die gelungene Grafik der Demo machte neugierig auf das vollständige Produkt. Die Landung der Alliierten in der Normandie während des zweiten Weltkrieges hat **The D-Day** (Arbeitstitel) zum Thema. Reichlich mit Fahrzeugen und Optionen ausgestattet, dürft Ihr ab Juli versuchen, den Lauf der Geschichte zu verändern.

Ein Blick in die Zukunft

Bis Ende des Jahres müssen sich **Baby Jo**-Fans gedulden, bis sie die neuen Abenteuer des bewindelten Helden erleben dürfen.

Wieder hat sich Baby verlaufen, diemal jedoch in einer völlig fremden Welt. Amiga-, PC-, Atari ST- und CPC-Besitzer dürfen zum Babyretten antreten. Ebenfalls bis etwa Weihnachten läßt **The Entity** auf sich warten, ein Actiongame, in einer geheimnisvollen Welt angesiedelt, wo diesmal eine Heldin massenweise Monster vermöbeln darf. Auch **Panza Kick II** wird sich unterm Weihnachtsbaum einfinden, genauso wie **Magnaldi Rallye Cross**, das mit einer Zwei-Spieler-Option und einem gesplitteten Bildschirm glänzt.

Les Consoles

Besonders interessant war, was Emmanuelle zum Thema Konsolen zu sagen hatte. Loriciel plant, sämtliche Maschinen zu versorgen. Von Gameboy bis zu NEC CD-Rom gibt's reichlich Futter. Eine aufgemotzte Version zum Beispiel von **Panza** wird für den Gameboy und das SNES entwickelt. **Skweek** (bzw. Slider in der US-Version) beglückt Game-Gear-Besitzer, während **Superskweek** auf dem Lynx seine Unwesen treiben wird. Eine wahre Invasion neuer Titel wird es zwischen März und August für das NEC CD-Rom II geben: **Panza, Davis Cup Tennis, Builderland, Baby Jo, The Entity** und **Golden Eagle: The Return**.

Die Aufzählung zeigt deutlich: Loriciel hat viel vor, packt's an, Freunde. Wir in der ASM warten auf jeden Fall schon sehnsüchtig auf Emmanuelles nächsten Besuch und auf das, was sie dann aus den unergründlichen Tiefen ihres Koffers zaubern wird. ■

Antje Hink

ROLLING RONNY (PC)

Hersteller: Starbyte Software, Bochum, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Muster von: Hersteller.

Starbyte macht möglich, wovon andere nur träumen. Leider bezieht sich dieser Satz bei der PC-Version von Rolling Ronny hauptsächlich aufs Scrolling, das wie geschmiert vonstatten geht – selbst auf niedriger getakteten Maschinen.

Die Grafik ist ebenfalls VGA-entsprechend geworden. Besonders stark tritt die Farbvielfalt in den Hintergründen zutage, was das Spiel an sich aber nicht viel besser macht. Der Sound fällt hier leider kräftig ab, es sei denn, man besitzt einen Soundblaster, denn ohne den gibt's noch nicht mal Effekte.

Ronny rollt und springt wie immer durch 'seine' Stadt, bedroht von den teilweise merkwürdigsten Gegnern. Technisch setzt das Spiel für den PC sicherlich Maßstäbe, spielerisch jedoch leider nicht. VGA ist übrigens zwingend erforderlich, AdLib und Soundblaster werden unterstützt. ■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Ronny allein im Kanal!?

RODLAND (C-64)

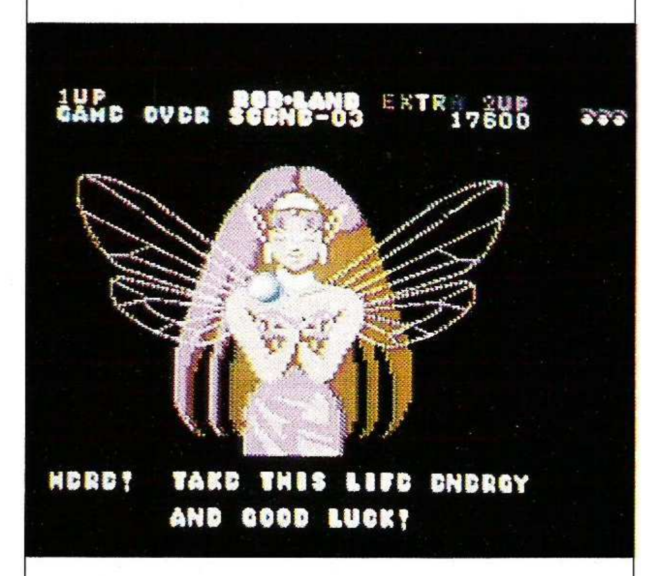
Empf. VK-Preis: ca. 50 DM, Hersteller: Sales Curve, London, England, Muster von: Leisuresoft, 4703 Bönen.

Als 64er-Besitzer freut man sich, wenn 16-Bit-Hits für sein System umgesetzt werden – um dann festzustellen, daß man diese fast vergessen kann.

So geschehen bei Rodland*, dem wir in der Amiga-Version 'nen dicken Stern verpaßten.*

Auf dem Acht-Bit-Rechner erschüttern einen die lieblose Levelgestaltung, die mäßig animierten Helden und Gegner und der dürftige „Sound", der außer einer kaum nennenswerten Titelmusi aus „Puff", „Peng" und „Kawumm" besteht.

Ach ja: Die Fee, die einem ein Extra-Leben beschert... also, ich finde eher, die sieht aus wie Schneewittchens Stiefmutter. In Sachen Schwierigkeit wurde das Spiel gesteigert, man wird also länger damit beschäftigt sein als beim Amiga oder Atari – das allein rettete das Game vor dem „Donnerbalken".



Ich werde aber das Gefühl nicht los, daß die Engländer den C-64 abgeschrieben haben – warum sonst kommen solch dürftige Ergebnisse?

Schade drum, ich hänge irgendwie an meiner Brotkiste... ■

kate



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»MANGELHAFT«



Im Wald da sind die Räuber

BARBARIAN II (Atari ST)

Empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Psygnosis, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Die Schwerter klirren und die Köpfe rollen. Na ja, nicht ganz, denn wie die Amiga-Fassung wurde das Game Barbarian II *von* Psygnosis *um die eine oder andere Gore-Szene entschärft, damit sich die Kids nicht mit Alpträumen und schlaflosen Nächten herumschlagen müssen.*

Die technische Seite des Spiels hat mal wieder im Vergleich ganz schön nachgelassen. Auf den ersten Blick sieht die Grafik genauso wie auf dem Commodore aus. Das Scrolling und der sehr lahme Spielablauf trüben den ersten (guten) Eindruck gewaltig. Außerdem neigt das Programm dazu, eine etwas länger gedrückte Schlagvariante bis ins Unendliche auszuführen.

Da hilft nur der Druck auf den Resetknopf um uns von dieser Endlosschleife und gleichzeitig auch von dem gar nicht so guten Programm zu erlösen. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	5
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

Die auf den Wecker gehen

HARLEQUIN

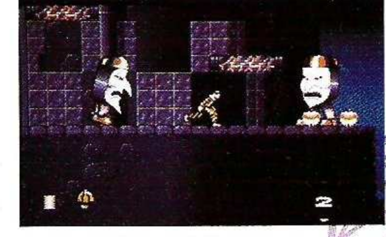
System: Amiga, geplant für: Atari ST, PC, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Gremlin, England, Muster von: Hersteller.

Mit leichter Verspätung beschert uns **Gremlin** das passende Spiel zur Faschingszeit. **Harlequin** heißt unser Held und ist selbiges von Berufe, oder so. Auf jeden Fall sieht er so aus, wenn er mal wieder über Stock und Stein in einem Mega-Labyrinth nach Jump-'n'-Run-Art durch die Gegend hüpft.



Warum hast Du so 'nen großen Mund?

Ziel des wilden Rumgehopses ist die Suche nach den Einzelteilen des ominösen Herzens von Chimerica (Das „Traumland", in dem die ganze Geschichte spielt), das zersprungen ist, als unser Held seiner Heimat den Rücken gekehrt hat. Nach einiger Zeit kommt er zurück und muß feststellen, daß sich einiges verändert hat.



Joker, oder was?

Die ganzen anderen Einwohner des Landes (übrigens sehr seltsame Gestalten) haben sich sehr zum Negativen entwickelt. Schlimmer noch, sie setzen während der Suche alles dran, unser Lebenslicht auszuknipsen. Doch mit viel 'Liebe', die wir in Form von mauerdurchschlagenden Herzen versprühen können, lassen wir sie einfach zerplatzen (Auge um Auge, . . .).

ASM HIT

„Ein großer Sack voll Spielspaß, das ist Harlequin"

Wer nun meint, man läuft nur einfach einen vorgegebenen Weg, paßt auf die Gegner auf und sammelt verschiedenste Dinge ein, bis man am Ziel ist, hat sich getäuscht. Vielmehr gilt es einige Rätsel zu knacken, die meistens in Form kleiner Schalter auf dem Screen erscheinen.

Je nachdem wie sie gerade geschaltet sind, wirken sie sich positiv oder negativ auf den weiteren Verlauf aus. Neben dem großen Sack voller Spielspaß, weiß daß Game auch auf der technischen Seite zu gefallen. Die Grafiken sind gut gezeichnet und sehr witzig und flüssig animiert. Auch die Sound-Effekte und vor allem die musikalische Untermalung, unterstreichen nochmal den guten Eindruck. Helau und Alaaf.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Der berühmte Sack Zement

KILLERBALL

System: Amiga, geplant für: –, empf. VK-Preis ca. 80 DM, Hersteller: Microids, Frankreich, Muster von: Rushware, 4044 Kaarst 2.

Für die Freunde jener Spiele, deren einziges Ziel es ist, mit möglichst brutalen Mitteln schnellstmöglich ans Ziel zu kommen, wartet **Microids** nun mit **Killerball** auf. Nicht nur der Name, auch das Gameplay ähnelt haargenau dem, was auch in dem 78er Kino-Film „Rollerball" beschrieben wird.

ASM FLOP



Eisenkugel floppt über Bande.

Es geht also rund – und das im wahrsten Sinne, denn eine ziemlich schwere Eisenkugel ist jeweils in ein lautsprecherförmiges Tor zu befördern, während sie und die Spieler wie beim Sechstagerennen rundherum laufen.

Leider will auch der Computergegner (oder der zweite Mitspieler) gewinnen, und so boxt, tritt oder schlägt man wild um sich, bis man entweder den Ball besitzt oder seinen Mann verliert.

Aber das ist halb so wild, denn man steuert ja eine komplette Mannschaft. Bei besonders gut gezielten Schlägen erreicht man sogar, daß der Getroffene am Boden liegt und Sternlein sieht. Die entsprechende Großaufnahme ist das einzig Originelle an der Grafik, die ansonsten eher „naja" ist. Gesteuert und gekämpft wird mit dem Joystick, aber interessanterweise laufen auch dann Kämpfe zwischen den Mannschaften, wenn man gar nix macht. Über Motivation und Sinn des Spieles („hau zu, dann bist Du der Sieger") will ich erst gar nicht reden, aber über den Sound: Stöhnen, Scherzensrufe und schließlich die Zuschauerkulisse, die sich anhört, als ob gerade eine Zementmischmaschine läuft.

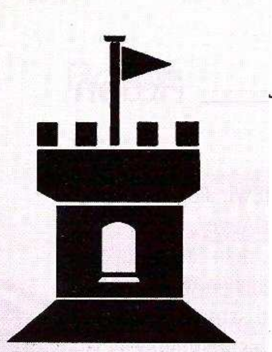
Und da haben wir ihn nämlich, den berühmten Sack Zement, der in Eschwege umfällt – keiner interessiert sich dafür. Das dürfte auch diesem Spielchen widerfahren, zumal das Thema nicht gerade umwerfend neu ist. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	2
Spielablauf	2
Motivation	2
Gesamtnote	2

»SEHR MANGELHAFT«



Adventures

Legenden leben länger

MATRIX CUBED

System: PC, geplant für: Amiga, Hersteller: SSI,empf. Verkaufspreis: ca. 130 DM, Muster von: Wial, 8038 Gröbenzell.

Im Weltraum ist die Hölle los oder: Keiner macht's wie Bucky Rogers. So in etwa könnte man Matrix Cubed beschreiben, das neueste Produkt von SSI.

In der Riege der Science-Fiction-Helden ist Buck Rogeres ein echter Oldtimer, der schon in den 50-ern seine ersten Abenteuer gegen diverse Weltraumschufte bestand. Vom Comic über Kinoserials und Fernsehserien, die hierzulande zusammengeschnippelt und nach dem Motto „Zehn Fernsehfolgen ergeben einen Spielfilm" in die Kinos gebracht wurden, gelangte Bucky-Boy, mit Umweg über seichtspannende Romane, auch in die Regionen der Rollenspiele. SSI hatte mit Dungeons&Dragons-Versoftungen schon viele gute Erfahrungen gemacht und packte auch den immergrünen Weltraumhelden flugs auf Diskette, wo er nun, seinem Ruf als Serienheld alle Ehre bereitend, mit Matrix Cubed schon das zweite Mal zum Einsatz gelangt.

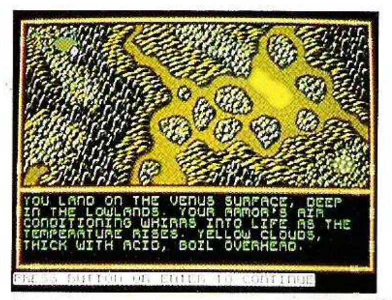
D & D im All

Matrix Cubed basiert zum größten Teil auf den D&D-Spielmechanismen, so daß sich Spieler, die dort zu Hause sind und Krynn oder die Welten der Drachenlanze wie ihre Westentasche kennen, auf Anhieb zurechtfinden. Die größten Unterschiede zeigen sich in den Talenten der sechs Spielfiguren, die der Anwender zusammenbasteln darf (gestandene Buck Rogers-Spieler können auch ihre Party aus dem ersten Teil übernehmen), denn da tauchen Fertigkeiten wie „Jetpack-Benutzung" und „Geschicklichkeit bei Schwerelosigkeit auf", die endgültig klar machen: Magie ade, hier wird rumgelasert bis die Rubine glühen. Als Spielfeld steht das ganze Sonnensystem zur Verfügung, das zwar nicht gerade sehr detailliert dargestellt ist, aber reichlich Platz für eine Menge Mieslinge und eine Story mit ein paar kleinen Irrwegen bietet. Geht es auf Planetenoberflächen, in Raumstationen und Städten ganz D&Dmäßig zu (je nach Wunsch 3-D-Szenarien oder Draufsicht in Kartenform), werden Kämpfe zwischen Raumschiffen (auch das gibt's) lediglich ausgewürfelt und als Statistik ausgegeben.

Wird dagegen auf Planetenoberflächen oder in Raumstationen Mann gegen Mann gekämpft, wird es bunt, klein und komisch. Wahlweise über Maus oder Tastatur werden die einzelnen Charakteren gesteuert. Insgesamt gilt es dabei, drei Untermenues im Auge zu behalten und in der komplexen Tastaturbelegung nicht den Überblick zu verlieren. Wer nicht jedesmal wieder genau definieren möchte, wer nun welche Waffe auf welchen Gegner richtet, kann sich die Sache mit einer Quick-Taste erleichtern. Dann führt der Computer die Kämpfe selbständig durch, was zwar nicht immer ganz optimal abläuft, auf einer schnellen Maschine jedoch eine echte Bereicherung in Sachen Zeit ist.



Blast oder stirb!



Und immer immer wieder geht die Sonne auf



Futuristische Lebensformen

Steuerung: Geschmackssache

Weniger schön wird es, möchte man seine Spielfiguren ausstatten oder sich einfach mal schnell die Charakterwerte ansehen. Diese Aktion gerät leicht zur Menue-Hangelei, da Abkürzungen, vom Inventory-Bildschirm der einen Figur zum Inventory-Bildschirm einer anderen zum Beispiel, vollkommen fehlen.

Hat man eine AdLib in seinem PC, darf man sich auf einige nette Musikstücke freuen, sollte sich aber nicht zu sehr darüber ärgern, wenn trotz Sound-Karte und angeschlossener Stereo-Anlage die Kampfgeräusche nach wie vor aus dem internen PC-Lautsprecher quäken.

Das ziemlich kampforientierte (immer feste druff) mittelschwere Game bietet zwar eine neue, sehr gradlinige Story – wer vom zweiten Teil der Buck Rogers-Saga allerdings umwerfend Neues erwartet, wird enttäuscht; Änderungen an den Spielmechanismen wurden so gut wie keine vorgenommen. SSI verläßt sich eher auf bewährte D&D-Features und unternimmt keinerlei Experimente. Matrix Cubed bietet infolgedessen recht brauchbare Spielunterhaltung, an der Buck Rogers-Fans (und Dungeon&Dragons-Freaks, die gerade auf Entzug sind) ihre Freude haben werden. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9

»GUT«



Hierzu gibt es nicht ...



... viel zu sagen!



Öd und leer ...

CRIME CITY

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 75 Mark, Hersteller: If...., England, Muster von: Impressions, England

... wäre die Welt, wenn sie tatsächlich so aussehen würde wie in Crime City: Blaß, häßlich und ohne jede Abwechslung – der Strick wäre der einzige Ausweg. Doch beweist der englische Hersteller dieses Machwerks, daß eigentlich nichts zu schade ist, um zu einem Computerspiel verwurstet zu werden. Und um zum Flop des Monats gekürt zu werden, hat man wahrlich keine Mühen gescheut, die Story möglichst schwachsinnig zu halten, dem Spielablauf jede Abwechslung zu nehmen und die Grafik aus geistigen Abfällen zusammenzurühren. Wohl bekomm's!

Nachdenkliches Stirnrunzeln verursacht bereits der Name des Herstellers, denn If.... ist in erster Linie kein Software-Label, sondern ein englischer Kultfilm aus den Siebzigern, in dem die Schüler eines Internats ihre verbohrten Lehrer niedermetzeln. Kein Wunder, daß bei diesem Background ein Adventure aus Mord und Totschlag entstehen mußte, wenn auch nicht ganz so blutrünstig. Der Spieler mimt dabei den Schriftsteller und Hobbydetektiv Steven White, dessen Vater wegen eines Mordes vor Gericht steht, den er nicht begangen hat. Logisch: Die Unschuld des Daddys muß bewiesen werden.

Kalter Krimi-Kakao

Zu diesem Zweck wird vom Stevens Büro aus die Arbeit koordiniert, der Rechner oder die Stadtkarte bemüht, um zu anderen Orten zu gelangen. Im Gespräch mit anderen Personen dominiert jedoch die Ödness aufgrund der vorgegebenen Dialoge.

Es ist völlig egal, in welcher Reihenfolge die Gesprächsfetzen angeklickt werden, die Information (oder eben keine) gibt es in jedem Fall. Zwar können beliebige Gegenstände in den Räumen untersucht werden, doch viel läßt sich in der kargen Staffage sowieso nicht finden. Der größte Witz ist jedoch der Aktienhandel per Rechner: Die Wertpapiere werden in Pence gehandelt (!) und haben mit der Börse soviel zu tun wie Sportangeln mit Appetit.

Dies alles führt dazu, daß man die einzelnen Örtlichkeiten zigmal abklappert, um irgendwann mit neuen Dialogfetzen neue Informationen zu bekommen oder Kohle einzusacken. Dieses traurige Unterfangen macht den ohnehin geradlinigen Spielablauf zur Gähnfalle. Geeignet scheint mir **Crime City** daher nur für diejenigen, die auch am Sprengen von Gartenzwergen Gefallen finden....

Michael Suck



Flop Five

1. Crime City/If ...
2. Killerball/Microids
3. Paragliding Sim (PC)/Loriciel
4. Paragliding Sim (ST)/Loriciel
5. Fantastic Voyage/Centaur

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	6
Handlung	2
Atmosphäre	1
Gesamtnote	2

»SEHR MANGELHAFT«

Traumspiel = Trauerspiel?

KNIGHTMARE

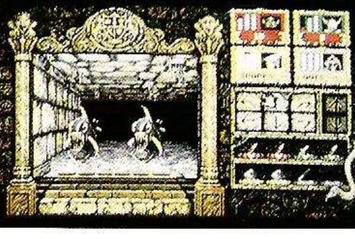
System: Amiga, geplant für: Atari ST, empf. VK-Preis: 89,95 DM Hersteller: Mindscape, England, Muster von: Hersteller.

Knightmare, Mindscapes neuestes Rollenspiel-Produkt ist eine Adaptation der gleichnamigen TV-Serie. Umsetzungen von Fernsehserien auf den Computer gibt es mittlerweile zur Genüge, und solange man das Original kennt, kommt man auch mit den Games einigermaßen klar (auch wenn sie noch so bescheuert sind – die Games wie die Serien).

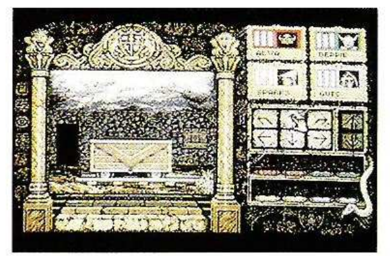
Drüben, auf der anderen Seite des Ärmelkanals, ist Knightmare ein Renner im Freitagabend-Programm. Vier Kids dürfen sich jeweils auf die in einer ausgedehnten Fantasy-Welt massig angesiedelten Monster stürzen, reichlich Puzzles lösen und dabei Welten vor bösen Mächten retten. Im Game sind von den vier Charakteren zu diesem Zweck drei Quests zu bestehen, die alle auf den großen Showdown während einer vierten, gigantischen Aufgabe hinarbeiten. Zusammen mit den oben genannten Features wären das im Prinzip genau die Zutaten, die ein gutes Rollenspiel ausmachen. Bei Mindscapes Produkt jedoch wird sich zuviel auf die in der Serie ablaufenden Mechanismen bezogen, so daß das Spiel als solches wenig Spaß aufweist. Die Grafik ist so düster und matschig, daß herumliegende Gegenstände oft kaum erkennbar sind, die Durchgänge dagegen sind lieblos gestaltete schwarze Rechtecke, die so gar nicht in die Landschaft passen wollen. Die Gegner sind gleich zu Anfang irrsinnig stark, das Gelände unübersichtlich und selbst für versierte Zeichner kaum aufs Papier zu bannen. Und mit dem Sound läßt sich genausowenig ein Blumentopf gewinnen wie mit den spärlichen Animationen. Unübersichtlich ist auch das Kampfsystem, bei dem man per Icon-Click am besten einfach drauflosprügelt und nur hoffen kann, irgendein Timing richtig zu erwischen. Witzig dagegen ist die Tatsache, daß die Abenteurer zu Beginn offensichtlich im Adams- respektive Evaskostüm durch die Lande ziehen, denn so ziemlich das erste, was man draußen in der freien Natur findet, ist neckisch gepunktete Unterwäsche. Gräbt man dagegen (so man den Spaten tatsächlich gefunden hat) den Garten um, stellt man fest, daß es sich bei den dann reichlich zu findenden Erdäpfeln um echte Äpfel handelt, die trotz der langen unterirdischen Lagerzeit immer noch frisch wie am ersten Tag sind. Derartige Ungereimtheiten ziehen sich durch weite Teile des Spiels. Und der gut gemeinte Ratschlag in der reichlich dürftigen Anleitung (dürftig für Leute, die die Serie nicht kennen, wohlgemerkt): Mit weniger als den vier möglichen Charakteren könne man das Game ja spielen, um den Schwierigkeitsgrad ein bißchen heraufzusetzen, kann angesichts der Prügelkraft der Gegner nur als Veräppelung empfunden werden.

Mag das Game auch in England unbestritten gute Chancen haben, ein Hit zu werden, hierzulande muß es sich gegen eine extrem starke Rollenspiel-Konkurrenz behaupten. Und die ist Knightmare in so ziemlich allen Aspekten um Längen voraus. Rollenspieler, die unter akuten Mangelerscheinungen in puncto neuem Stoff leiden, sollten sich das Programm ruhig einmal ansehen. Einsteigern ist es auf keinen Fall zu empfehlen.

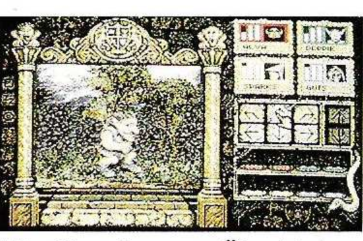
Antje Hink



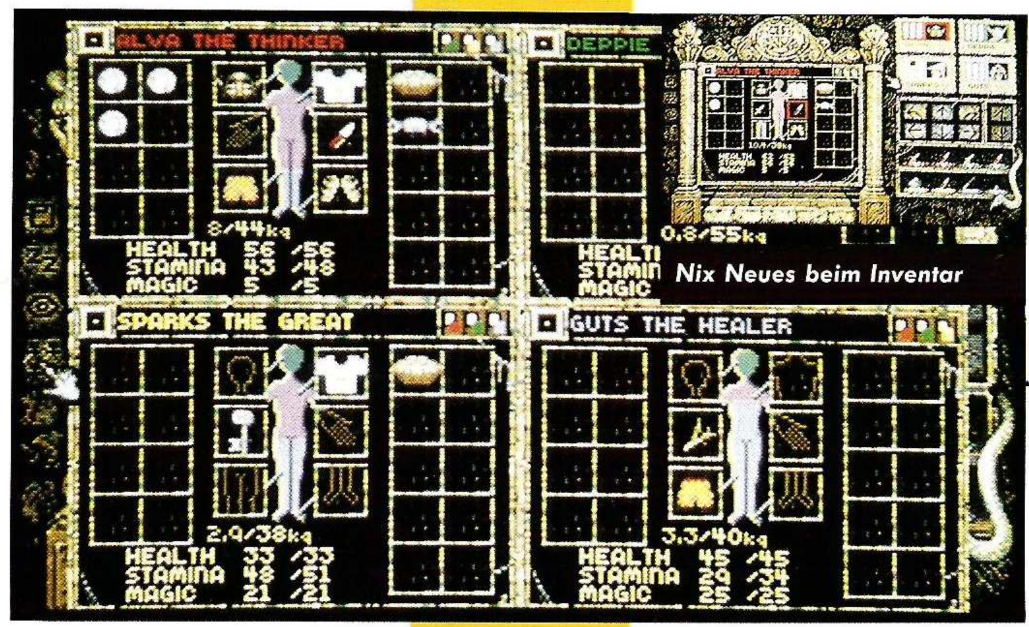
Der Typ kann was einstecken



Kutschfahrt gefällig?



Alle Charaktere im Überblick

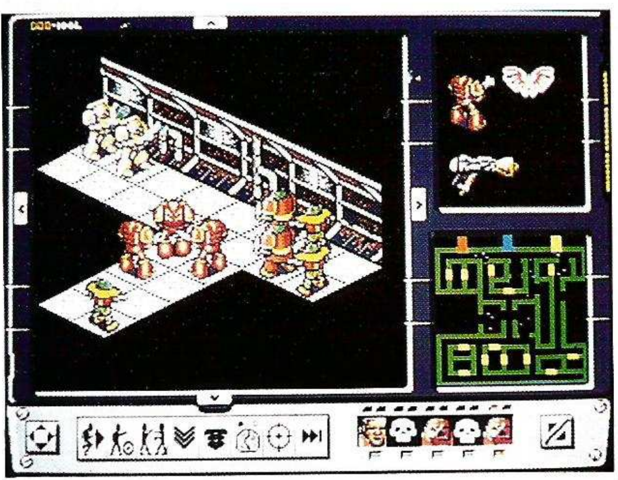


Nix Neues beim Inventar

Wo bitte ist der Ast?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Steuerung	6
Handlung	6
Atmosphäre	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Zwar ein Brettspiel, aber nicht flach: Space Crusade

Helden sterben niemals aus

Rollenspiele haben zur Zeit Hochkonjunktur, das Angebot wird immer größer und attraktiver. Doch nicht nur SSI oder Origin haben diesen Sektor gepachtet, auch das englische Softwarehaus Gremlin mischt im großen Rollenspielmarkt kräftig mit.

SPACE CRUSADE – PREVIEW –

System: Amiga, geplant für: PC, Atari ST, Spectrum, Amstrad & C-64, empf. VK-Preis: TBA, Hersteller: Gremlin Graphics, Muster von: Hersteller.

Der Titel läßt es zwar kaum vermuten, trotzdem ist SPACE CRUSADE ganz offiziell der Nachfolger von HeroQuest, GREMLIN's recht erfolgreicher Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels. Auch Space Crusade basiert auf einem Brettspiel, das allerdings um einiges umfangreicher als der Vorgänger ist.

In der fernen Zukunft angesiedelt, bilden Raumschiffe und HiTech-Waffen den Hintergrund des Rollenspiels. Als Mitglied der Space Marines darf man sich in den Kampf gegen die Kräfte des Chaos stürzen, die die Menschheit während ihrer Expansionsphase im All unwissentlich freigesetzt hat. Zwölf Missionen gilt es zu erfüllen und dabei auch noch Karriere zu machen. Bis zu drei Mitspieler dürfen sich mit seltsamen, aber nichtsdestotrotz reichlich aggressiven Aliens auseinandersetzen.

Was bisher von Space Crusade auf dem Amiga zu sehen war, macht Appetit auf mehr. Bereits Ende März soll das Programm, laut Gremlin, das Angebot an Rollenspielen erweitern.

aha

TOP AMIGA HARD- UND SOFT

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.
Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO !

Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!

DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

Best. Nr.

- 003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm komplett in **deutsch,1 MB**
- 008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** komplett **in deutsch**
- 011 **POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer**
- 012 **DME-EDITOR** Text-Editor in deutsch konfiguriert !
- 024 **RESETFESTE RAMDISK** für Kickstart V1.2 + V1.3
- 026 **NOFASTMEM**, resetfest, softwarem. Abschalten des Fastrams
- 028 **QUICKMENU** zum Erstellen eigener Workbenchmenüs,**deutsch**
- 031 **DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anleitung**
- 034 **LABELPRINT V3.0** ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel **mit deutscher Anleitung**
- 040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
- 041 **DFÜ-TERMINAL-DISK** enthält Acces V1.4,AZComm u. Comm
- 044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten
- 047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**
- 060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art.,komplett in **deutsch!**
- 066 **18UTILITIES** u.A.Fonteditor,Speicherlupe,Menüeditor,Iconbrush
- 067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig,auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!
- 068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
- 069 **DFÜ-PROGRAMME** noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
- 070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
- 071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, **deutsch**
- 072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte, **deutsch**
- 073 **C64-EMULATOR**, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB !
- 074 **DISKOPTI** organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten !
- 075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, **deutsch**
- 076 **PD-COPY V3** kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy,Checkdisk,Speedtest u.s.w. ! **Deutsch.Der Hit !**
- 077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung, **mit dt. Anl.**
- 078 **ROAD-ROUTE** zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar,mit Fahrtroutenvorschlag !
- 131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
- 120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**

SPIELE / UNTERHALTUNG

Best. Nr.

- 002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation **mit dt. Anl.**
- 005 **TETRIX** der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
- 009 **BLIZZARD** ein Super-Ballerspiel
- 010 **STAR-TREK** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! **3 Disk DM 15,-**
- 013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor,Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**
- 014 **XYTRONIC** intergalaktische Handelssimulation,**deutsch**
- 015 **ZATUR** ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
- 019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
- 020 **RISK** Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspieles ,**deutsch**. 1MB
- 022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation,benötigt 1 MB-Speicher
- 023 **WERNER-GAME** das Flaschbier-Spiel
- 027 **STAR-TREK** Version von T.Richter **mit deutscher Anleitung. 2 Disk DM 10,-**
- 029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits
- 037 **TUNNEL-VISION** finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
- 038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnliches Spiel **mit dt. Anleitg.**
- 039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
- 043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele, **deutsche Anleitung**
- 046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat ,**komplett deutsch**
- 048 **PAMETHA** ein tolles Adventure-Spiel, **deutsch**
- 051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**
- 052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
- 053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft
- 054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
- 056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele **mit deutscher Anleitung**
- 057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
- 059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (sehr gute Version des "Würm"-Spieles)
- 063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
- 064 **DRIP-GAME** sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
- 079 **ZERG** ein Fantasy Rollenspiel
- 080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel



- 081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**
- 082 **MARIKO** ein interessantes neues Denkspiel,**dt.** gute Grafik
- 083 **EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR** bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! **Deutsch!**
- 084 **KNIFFEL** sehr schön gemacht, komplett **deutsch**
- 085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell,bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! **Absoluter Hit!**
- 086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel **in deutsch**
- 087 **EXTERMINATE** und **DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games,**deutsch**
- 088 **TUMBLER STREET** mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Bällchen. Mit digitalisierten Filmsequenzen, einfach super ! **Benötigt 1MB-Speicher**
- 089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch.**
- 090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
- 091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor,**deutsch**
- 092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! **Deutsch**
- 093 **TRICKY** bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. **Mit Spieleeditor, deutsch**
- 094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB Speicher erforderlich,**deutsch, sehr spielstark !**
- 095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
- 096 **PYTHAGORAS** Handelssimulation für 1-4 Spieler, **deutsch**
- 097 **MYKENE** ein spannendes Strategie-Spiel
- 098 **DISC** Geldspiel-Automat, **deutsch**
- 099 **DUNGEON KRAMPFER** die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. **Komplett in deutsch. Der PD-Hit !** Benötigt 1MB-Speicher
- 100 **DRIVE WARS** ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
- 101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 102 **DOWN HILL** eine sehr gute Skirennen-Simulation
- 103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
- 104 **FAXEN** ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, **deutsch** und **TETRIS** mit Zweispielermodus
- 105 **MECHFIGHT** ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. **Mit Spiele-Editor**
- 106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
- 107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
- 108 **BOULDERCRASH V1.3** hübsche Boulder...-Variante
- 109 **MÜNZEN** und **SCHLANGE** zwei Denkspiele **in deutsch**
- 110 **HEROS** dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln ! **Deutsch**
- 032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

ANTI-VIRUS

- 004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,**deutsch**
- 025 **ANTI-VIRUS-DISK** mit 15! Viruskiller-Programmen
- 111 **LAMER SCANNER** mit **deutscher Anleitung**
- 112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers

Jedes Programm unserer ABC-SOFT-SERIE erhalten Sie zum Preis von nur

5,-DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

- 021 **DBW-RENDER V2.0** Ray-Tracing-Programm **mit deutscher Anleitung 2Disk DM 10,-**
- 113 **MCAD** sehr gutes Amiga-CAD-Programm
- 114 **AMIGA-DOWNLOAD-FONTS** für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts,Bilder,Screens, deutsch
- 115 **PRINT STUDIO** universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche.Ausdruck aller IFF-Formate,Screens,Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei,deutsch und **GRAFIK MACHINE** ein komfortabler IFF-Konverter
- 116 **POST** leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
- 117 **SUPERPRINT** druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
- 118 **PRINTER DISK** enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
- 119 **TURBO SILVER WORKSHOP , deutsch**
- 121 **TEX** komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! **Deutsche Anleitung** und massenweise Fonts ! **9 Disks DM 45,-**
- 122 **DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-**
- 123 **DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-**
- 124 **A500-VIDEOKURS** welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher **2 Disk DM 10,-**

HOBBY / HAUSHALT

Best. Nr.

- 001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**, komplett in **deutsch**
- 007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
- 042 **SUPER-LIGA** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung **in deutsch**
- 049 **SCHICKSAL?** religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
- 065 **CD- UND PLATTENLISTE** Katalogisierungsprogramm,**deutsch**
- 125 **ÖKO** was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! **Komplett in deutsch**
- 126 **FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG** ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, **deutsche Anleitung**
- 127 **KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **Komplett in deutsch**
- 128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, **deutsch**
- 129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., **deutsch**
- 130 **ORAKEL** befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen ! **Deutsch**

TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

Best. Nr.

- 018 **MS-TEXT** sehr gute deutsche Textverarbeitung
- 132 **BUSINESSPAIT** erstellt Balken-,Linien-,Säulen- und Tortendiagramme aus eingebenen Daten, **deutsch**
- 133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt,**deutsch**
- 134 **FONTS** viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. **10 Disk DM 50,-**

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

- 045 **PERFECT ENGLISH** Vokabeltrainer komplett in **deutsch** !
- 050 **DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert ! Benötigt 1 MB-Speicher
- 058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung,**deutsch**
- 135 **ELEKTRONIK-KURS** Spannung- Strom- Widerstand **2 Disk DM 10,-**
- 136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME** (Kurven, Gleichungen usw.)
- 137 **CHEM V1.0** ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
- 138 **GEO** ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl,Hauptstadt,Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe ! **Deutsch.** Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
- 139 **MATHEPROGRAMME** Wurzel-,Primzahlen,Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! **Deutsch**

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

- 006 **NEW-TEK-SOUND** Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in Ihm steckt ! **2 Disks DM 10,-**
- 017 **SONIX-SOUND-PAKET** 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player **DM 40,-**
- 030 **SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS** und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf **5 Disketten DM 25,-**
- 033 **ANIMATIONS** 8 Disketten mit Super-Animationen,1MB Speicher erforderlich **DM 40,-**
- 055 **M.E.D.** soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit **deutscher Anleitung**
- 140 **GRAFIKSHOW** mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
- 141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW**
- 142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert !
- 143 **TURBO SILVER SLIDESHOW**, sehr gut !
- 144 **MIDI-PANIC** Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities,**deutsch**
- 145 **ART-SLIDESHOW** mit sehr schönen, gezeichneten Bildern

PROGRAMMIERSPRACHEN

- 036 **PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung**
- 146 **ZC-COMPILER** C-Compiler
- 147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject,ILBM-Handler, M2-Maker
- 148 **FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung**
- 149 **LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung**
- 150 **HILFS- UND DIENSTPROGRAMME** für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLER,CLITITLER,DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES , OBJIMP, WINDOWIOX
- 151 **PDC** ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler,Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext **3Disk DM 15,-**
- 152 **X-LISP V2.1** ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse !

Return to Earth,Kampf um Eriador,ColorWindow,WBLander, Risk,Broker,Amiga-Stopper,Paranoid,LuckyLoser, Faktura, Clock,MS Text,Videodatei,Platten-liste,Superliga,Haushaltsbuch,MCAD,Wizard of Sound,Tastenschloß,CLI-Pack,Virus-Stop,Werner-Spiel,Latein,DiskCat,ROM,Star Trek,Core Wars ,Show,Label,Amiga-Paint,Giroman, Filemaper,Printutility,Blizzard,Virus Control, Tetrix, Moria,Battleforce,Peters Quest,Super-Bilder, Billard,Einkommensteuer,D-Sort III,Fix-Disk,Universaldatei,Quickmenü, Diskey,Mandelbrot,Silver-Bilder,Astronomie,Superprint, Calc,Atlantis, Schach,Viewboot,Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur 69,- DM

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen,Infos, Demos,Programme

Komplettpreis 10 Disks 35,- DM

SPIELE-PAKET I + II

je 10 ausgewählte Disks **je Paket nur 39,- DM**



1980 war ein Jahr, das das Gesicht der ScienceFiction-Filme total veränderte. Zwar hatte kurz vorher Star Wars dem zu diesem Zeitpunkt schwer darniederliegenden Filmgenre neues Leben eingehaucht, Alien jedoch revolutionierte das Metier.

Vorsicht -

Realität contra . . .

. . . Alienwelt

Die Story um ein böses außerirdisches Wesen, das die Besatzung eines Raumschiffes dezimiert, war beileibe nicht neu. Auch mit einer gut gemachten Realisierung des Stoffes wäre der Film nicht über ein akzeptables Mittelmaß hinausgekommen, wenn es da nicht dieses phantastische fremde Wesen gegeben hätte, das dem Film seine unverkennbare Note verlieh. Der Weg bis zu diesem Hit jedoch war lang und mühsam. Nachdem das Produktionsteam bereits diverse Konzepte für das Aussehen des Wesens in Augenschein genommen und immer wieder verworfen hatte, fiel Regisseur Ridley Scott ein Bildband des schweizer Künstlers Hans Rudi Giger in die Hände. Vergessen waren Saurier, Rieseninsekten und Schleimwesen, und der eigentliche Star des Filmes war geboren. Gigers Konzept eines biomechanischen Wesens verhalf dem Film zu Weltruhm, und seinem Erfinder brachte es einen Oscar ein. Mit Computerspielen hatte der Künstler nichts zu tun, sie interessierten ihn auch nicht. Das sollte sich ändern, als der Kalifornier Patrick Ketchum, der bis dato mit vielen Computergrößen, darunter auch Sullivan Bluth (Space Ace, Dragon's Lair . . . .) gearbeitete hatte, seine Firma Cyberdreams gründete. Cyberdreams machte es sich zur Firmenphilosophie, wenige, aber hochwertige Programme zu entwickeln, zu deren Erstellung jeweils ein Spezialist aus der Computerbranche, aber auch aus der Film- oder Fernsehindustrie hinzugezogen werden sollte. Die von Giger für Alien erstellten Grafiken imponierten Patrick derart, daß er ein Konzept erstellte, in dem diese bizarren Gestalten einen passenden Platz finden würden. Giger gefiel das Konzept, er stellte ein Portfolio mit entsprechenden Grafiken zusammen, und die Idee zu Darkseed nahm konkrete Formen an. Daß dieses Spiel ein Horror-Adventure werden würde, war durch den düsteren Stil des Künstlers vorprogrammiert.

Der ganz normale Horror

Die Story hinter Darkseed geht von einem Parallelwelt-Konzept aus. Neben der „normalen" Realität gibt es eine andere Dimension, in der alles existiert, was es auch im „Hier und Jetzt" gibt. Diese andere Realität ist jedoch ein dunkles Zerrbild unserer gewohnten Welt. Eine unüberwindliche Energie-Barriere trennt die beiden Dimensionen voneinander. Die dunkle Parallelwelt wird von einer Rasse grausamer Wesen bevölkert, die um unsere Realität wissen, und die seit Urzeiten versuchen, in unserer Welt Fuß zu fassen. Ein Überwechseln in die andere Dimension ist jedoch immer nur für kurze Zeit und an den wenigen Stellen möglich, an denen die Barriere durchlässig ist. Stellen, an denen dann merkwürdige Dinge geschehen können, und die den Menschen unheimlich sind – Spukhäuser zum Beispiel.

Die Hauptperson in Darkseed ist der ScienceFiction-Autor Michael Dawson, der sich ein altes viktorianisches Haus samt Anwesen gekauft hat. Was er



Aliens!

nicht weiß: In diesem Haus befindet sich eine Pforte in jene andere Dimension. Die fremden Wesen auf der anderen Seite wissen jedoch um dieses Dimensionstor und machen es sich zunutze. Während seiner ersten Nacht im neuen Haus pflanzen die Aliens dem unter Alpträumen leidenden Dawson ein Embryo in den Kopf, das binnen drei Tagen schlüpfen wird. Kommt nichts dazwischen, wird das Embryo zu einer biomechanoiden Kopie des Autors und das erste Exemplar einer neuen Rasse sein, die in der Lage wäre, die trennende Barriere zwischen den Dimensionen niederzureißen. Eine Invasion böser Mächte wäre die verheerende Folge. Von alledem weiß Dawson jedoch nichts, als er aus seinem Alptraum erwacht. Ihn plagen lediglich fürchterliche Kopfschmerzen, die, wie der Spieler weiß, von dem Embryo in seinem Schädel verursacht werden, und die der Held dieses Spiels zunächst einmal mit Aspirin zu bekämpfen versucht.

Dawson, der vom Spieler mit einer sehr komfortablen Point-and-Click-Steuerung durchs Gelände geführt wird, muß den Zugang in die fremde Zone finden, denn gelingt es nicht, die Pläne der Fremden zu vereiteln, schlüpft das Embryo, was außer einer düsteren Zukunft für unsere Welt auch automatisch Dawsons Tod bedeuten würde. Alte Baupläne des Hauses zeigen eine Geheimtür, die in einen Raum führt, den es an dieser Stelle eigentlich gar nicht geben kann. Wie Mike feststellen muß, gibt es den Raum doch, jedoch auf der anderen Seite der Realität, in der Dimension der bösen Wesen.

Das Haus mit allen Gegenständen, Treppen und Türen findet sich als genaues Pendant auch in der fremden Dimension wieder, ebenso wie der Rest der Spielwelt, allerdings auf absurde, aberwitzige Art in etwas Dunkles und Bedrohliches verwandelt (was in der Normalwelt zum Beispiel als freundlich mit dem Schwanz wedelndes Etwas durch die Lande trabt, zeigt sich in der Parallelwelt als riesiges, aggressives Monster). An dieser Stelle werden dann Gigers Kreationen relevant, denn alles, was auf „der anderen Seite" existiert, wird im Giger-Look dargestellt. Das vermittelt eine ganz eigene, unheimliche Atmosphäre, die den Spieler vollkommen in ihren Bann schlägt.

Ein Klassiker in der Mache?

Vieles aus der Darkseed-Story könnte Geschichten von H. P. Lovecraft entstammen, der mit seinem schmalen, aber gewichtigen literarischem Schaffen Klassiker der Horrorliteratur schrieb.

Giger wiederum ließ sich von Lovecraft und seinen kosmischen Horrorvisionen beeinflussen. Auch die Darkseed-Story mutet wie eine Kombination verschiedener Versatzstücke aus Lovecraft-Geschichten an. Somit ist das Spiel nicht nur das erste Programm, das vor einem gigeresken Szenario spielt, sondern auch das erste Spiel, das in gewisser Weise das Flair Lovecraftscher Erzählungen in das Computerspielgenre einführt. ■

Antje Hink

Bizarre Räumlichkeiten

Das kann tödlich enden

aus: H. R. Giger, Necronomicon, © Edition C 1991

H. R. GIGER

(Foto: Jim Murdoch)

Freitagabend, 18.00 Uhr. Der Feierabend hebt leise winkend ein Händchen, da klingelt noch einmal das Telefon. Ich gehe dran, wider besseres Wissen. Aber diesmal gibt es keine Katastrophen zu vermelden: Eine Einladung von Cyberdreams ist es, den Alien-Designer Hans Rudi Giger höchstpersönlich am Montag in seinem Züricher Domizil zu besuchen.

Keine fünf Minuten Autofahrt vom Flughafen entfernt, wohnt der für seine abgefahrenen Grafiken von Aliens und Biomechanoiden berühmte Maler, Grafiker, Designer. Ganz harmlos gibt sich das unscheinbare Reihenhäuschen, das in einer total ruhigen und durchschnittlich wirkenden Nebenstraße liegt. Einziger schriller Mißklang in der Idylle: ein blitzender vielstöckiger Glaspalast an der Ecke, der da irgendwie überhaupt nicht hinpaßt.

Aber nicht deswegen sind alle Fensterläden des Gigerdomizils fest verschlossen. Kein Lichtstrahl soll ins Innere dringen, damit die von Hans Rudi Giger selbst erstellten Fresken keinen Schaden nehmen, mit denen die im ganzen Haus schwarz gestrichenen Wände verziert sind. Außerdem kommt die etwas düstere Atmosphäre dem für Außenstehende sehr bizarr wirkenden Stil des Künstlers sehr entgegen. Der katzenliebende Hausherr selbst gab sich gelöst, erzählte von seinen vielen Plänen und entsprach irgendwie so gar nicht dem Bild, das man sich in Anlehnung an seine Bilder von ihm gemacht hatte.

Zehn Fragen an Hans Rudi Giger

? *Was beeinflußt Ihre Arbeiten?*

! Angst. Ich baue damit meine Ängste ab, versuche, mich an schreckliche Vorstellungen zu gewöhnen, die mich bis in meine Träume verfolgen.

? Eindrücke nur aus Ihrer Vergangenheit, oder spielt auch die Gegenwart eine Rolle?

! Es sind vor allem Kindheitseindrücke, wie gequälte Tiere, oder Schlachtungen beim Bauern. Aber auch die Überbevölkerung macht mir Angst. Diese Ängste baue ich durch meine Arbeiten ab. Ein anderes Thema sind dabei die Auftragsarbeiten. Da muß ich mich oft mit Themen beschäftigen, die ich selbst nie in Angriff genommen hätte. Trotzdem gewinne ich auch daraus eine Menge Einsichten, die mit bei meiner Angstbewältigung helfen. Und schöne Eindrükke arbeite ich natürlich auch mit ein.

? *Ist Okkultismus nur Bestandteil Ihres Werkes, oder spielt er auch eine Rolle in Ihrem Leben?*

! Durch den Tod einer Freundin habe ich mich intensiv mit Okkultismus beschäftigt, auch mit Freunden eine Zeremonie für sie abghalten, ihr ein Zimmer geweiht. Als das jedoch an die Öffentlichkeit drang, wurde ich von vielen Leuten belästigt, die mich in irgendwelche obskuren Dinge verwickeln wollten. Derartige Erfahrungen machen sehr nachdenklich. Inzwischen ist es so, daß ich mich zwar dafür interessiere, mehr aber auch nicht.

? *Ihr eigenes Haus, die Bars in Chur und Tokio, wird man noch mehr von Giger als Innenarchitekten hören?*

! Wahrscheinlich ja. Mein Traum ist, ein Museum komplett auszustatten, damit eine Ausstellung zu machen. Oder Möbel zu designen, die wie eine Felslandschaft am Meer wirken, ganz natürlich, ohne jegliche Symmetrie.

? *Was halten Sie eigentlich von Computern?*

! Ich habe keine Zeit, mich damit zu beschäftigen, ich habe einfach zu viel zu tun. Ich denke aber, daß ich mich in Zukunft auch damit mal beschäftigen werde.

? *Könnten sie sich vorstellen, den Computer als Medium bzw. Werkzeug für künftige grafische Arbeiten zu verwenden?*



Makabere Dekorationen

! Wie gesagt, ich habe mich noch nicht viel mit der Materie beschäftigt. Vorstellen könnte ich es mir zwar, aber die ersten Versuche, die ich mit der Maus unternommen habe, waren nicht sehr befriedigend. Das ist einfach ein sehr schwieriges Gebiet.

? *Würden Sie nach Darkseed noch mal bei einem Computerspiel mitarbeiten, als Storyautor vielleicht, oder mit exclusiven Bildern speziell für das Projekt?*

! Aber ja. Das Spiel gefällt mir, fremde Wesen faszinieren mich. Allerdings würde ich mich auch gerne als Storyautor betätigen, da hat man mehr Mitsprachemöglichkeiten. Und natürlich wären es dann Grafiken, die ich genau auf das Spiel abstimmen und erarbeiten würde.

? *Alien 1, Poltergeist 2, haben Sie eigene Filmpläne?*

! Produzieren nicht, das ist zuviel Arbeit. Aber mitarbeiten, mit einbezogen werden, ein Vetorecht haben, wenn mir etwas nicht gefällt, das wäre schön. Auch beim Schnitt würde ich gerne mitarbeiten, eben die kreative Energie einbringen.

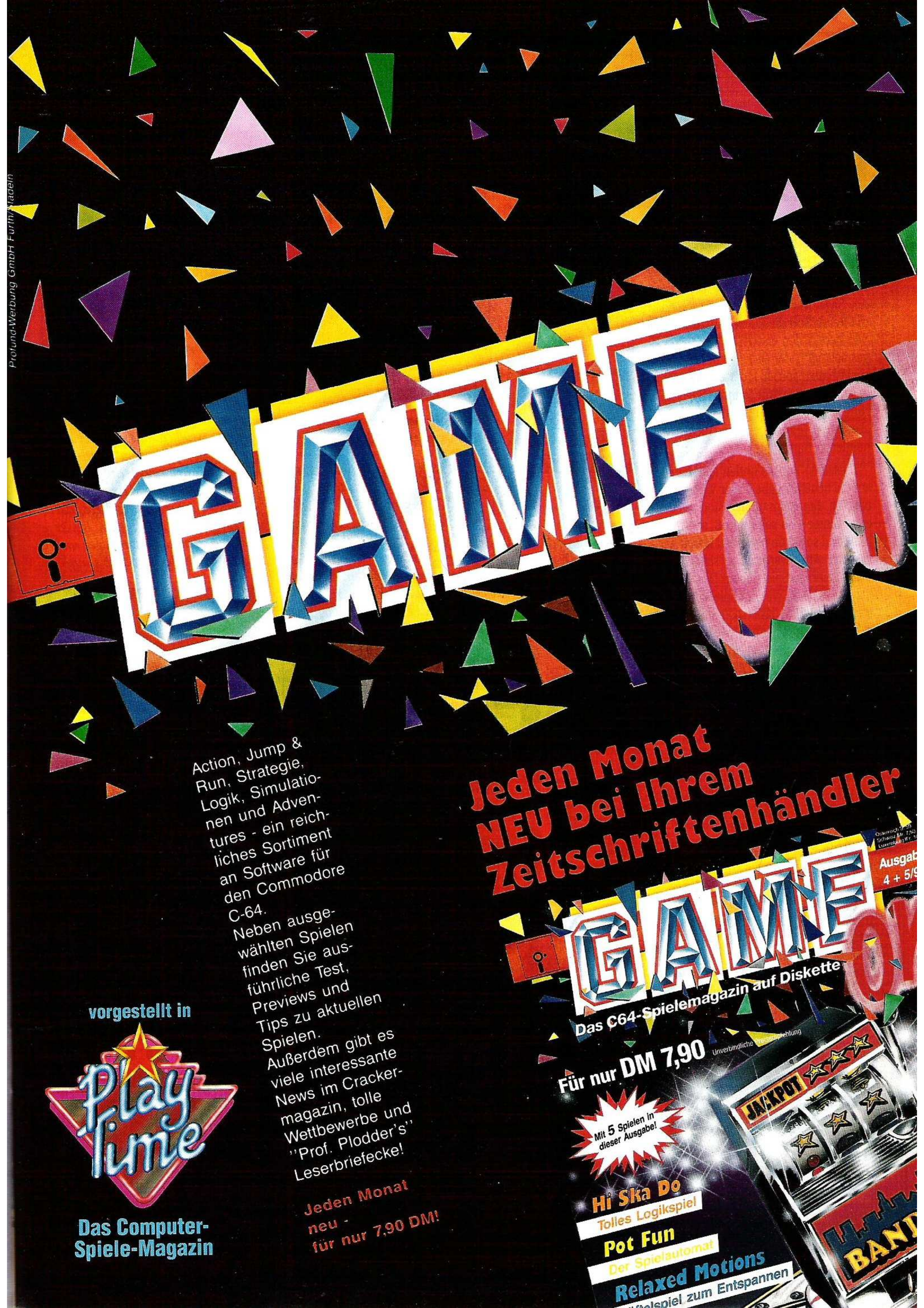
? *Bei Aliens 2 haben Sie ja nicht mitgearbeitet, aber bei Aliens 3 ....*

! Hören Sie mir auf mit Aliens 2. Der Film war einfach nur Action, überhaupt kein Tiefgang dahinter. Was dagegen Aliens 3 betrifft, so habe ich dafür wieder Entwürfe für die Aliens gemacht. Was ich zuerst gemacht habe, wurde wohl aus Kostengründen abgelehnt, aber auch mit der „zweiten Garnitur" bin ich noch recht zufrieden. Leider wurde ich aber diesmal nicht in die Filmarbeiten selbst mit einbezogen, durfte nicht bei den Dreharbeiten zugegen sein. Vielleicht bin ich dem Regisseur zu kritisch. Auf jeden Fall ist das extrem frustierend.

? *Ihre nächsten Pläne?*

! Im Moment sitze ich an den Entwürfen zu Tarot-Karten, die einen ganz besonderen Touch bekommen sollen. Woran ich schon etwas länger arbeite, ist ein Comic-Strip: „Das Geheimnis von San Gottardo". Und dann ist da ja auch noch der zweite Teil von Darkseed ....

Antje Hink



Profund-Werbung GmbH Fürth/Stadeln
GAME ON
Action, Jump & Run, Strategie, Logik, Simulatio- nen und Adven- tures - ein reich- liches Sortiment an Software für den Commodore C-64.
Neben ausge- wählten Spielen finden Sie aus- führliche Test, Previews und Tips zu aktuellen Spielen.
Außerdem gibt es viele interessante News im Cracker- magazin, tolle Wettbewerbe und ''Prof. Plodder's'' Leserbriefecke!
Jeden Monat neu - für nur 7,90 DM!
Jeden Monat NEU bei Ihrem Zeitschriftenhändler
vorgestellt in
Play Time
Das Computer- Spiele-Magazin
GAME ON
Das C64-Spielemagazin auf Diskette
Für nur DM 7,90
Unverbindliche Preisempfehlung
Mit 5 Spielen in dieser Ausgabe!
JACKPOT
Hi Ska Do
Tolles Logikspiel
Pot Fun
Der Spielautomat
Relaxed Motions
Tüftelspiel zum Entspannen

MONTEZUMAS RACHE...

SPACE ACE 2

System: PC, empf. VK-Preis: 89,95 DM, Hersteller: ReadySoft, Canada, Muster von: Empire, England.

.... nein, Borf's Rache, respektive Revenge, heißt der zweite Teil der Space Ace Saga, mit dem die kanadische Firma **ReadySoft** die PC-User malträtiert. Wer bereits den ersten Teil des Werkes gespielt hat (oder vielleicht besser: versucht hat zu spielen), der erinnert sich bestimmt noch mit wahrer Begeisterung an die opulente Grafik, und mit absolutem Grausen an das (nicht vorhandene) Gameplay.

Dieselben Punkte treffen leider auch auf die neue Ausgabe dieser Weltraumoper zu. Die Animationen sind wieder erste Klasse – so schön groß, so schön bunt und so schön ruckelfrei lieben wir es doch. Aber wer möchte schon eine Grafikdemo als Spiel haben? Das Gameplay ist es doch, was ein Spiel spielenswert macht. Und das erschöpft sich wie gehabt in einfachem Tastendrücken, um in den 27 Szenen, die das Game ausmachen, Held Space Ace dazu zu bringen, irgendeine Aktion zu starten. Mal Ballern, mal in eine Richtung laufen oder hüpfen, das ist es dann auch schon so ziemlich. Um es spannend zu machen, müssen besagte Aktionen genau getimed werden, will man nicht eines der drei Leben verlustig gehen. Auf einem schnellen 386er wirft man da ziemlich bald das Handtuch.

Schade, **Space Ace II** hätte ein ganz nettes Spielchen werden können, wenn es weniger (unspielbarer) Zeichentrickfilm und mehr Action wäre. Die Anleitung liest sich zwar wie das Drehbuch zu einem ganz heißen Action-Knaller, was draus wurde, ist hektisches Chaos. Da hilft auch der, auf dem PC von sämtlichen gängigen Karten unterstützte Sound und die problemlos erfolgende Festplatten-Installation nicht mehr viel.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	5
Handlung	4
Atmosphäre	4
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

WILLY BEAMISH (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, Hersteller: Dynamix, USA, Muster von: Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1.



So fühlt man sich doch gleich viel besser

Die Sorgen und Nöte eines Neunjährigen behandelt das Adventure um und mit Willy Beamish aus dem Hause Dynamix. Wer Näheres über die Story erfahren will, sollte sich die Ausgabe 2/92 zu Gemüte führen, da steht alles ausführlich drin.

Das Spiel kommt auf zwölf Disketten ins Haus geflattert, was exzessives Wechseln bedeutet. Darüber hinaus wurde die Grafik vom PC nahezu 1:1 umgesetzt, was wiederum bedeutet, daß viel nachgeladen wird, da der Speicher schnell voll ist.

De facto sitzt man die Hälfte der Zeit vor der Kiste und wartet auf das Ende des Ladevorgangs. HD-Besitzern ist das Spiel zu empfehlen, andere sollten erstmal antesten.

lar

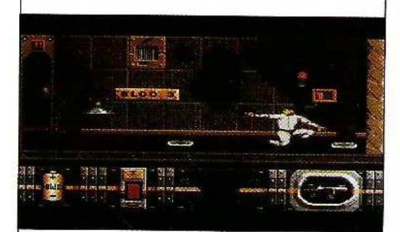
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	10

»GUT«

GOLDEN EAGLE (Amiga)

Hersteller: Loriciel, Frankreich, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Hersteller.

Nach den PC-Besitzern dürfen nun auch die Amiga-User sich auf die Suche nach dem goldenen Adler machen. Genaugenommen bekommen die Amigianer sogar noch etwas mehr fürs Geld, nämlich noch eine Zusatzdisk mit einem sehenswerten Intro. Es ist schon sträflich, das das bei der PC-Version „vergessen" wurde, da hier die Vorgeschichte anschaulich erklärt wird. Überhaupt ist die Amiga-Version die Bessere der beiden. Die Grafik sieht besser aus, der Sound ist stimmiger, und schöner Spielen läßt sich's auch.



Immer feste drauf'

Ansonsten gilt die gleiche Beurteilung wie bei der ersten Fassung Immer noch ein Spiel der Mittelklasse, daß man sich mal anschauen sollte.

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Monster voraus



Ace in Hochform

WONDERLAND (Archimedes)

Empf. VK-Preis ca. 80 DM, Hersteller: Virgin/Magnetic Scrolls, Muster von: Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, 4904 Enger.

Über ein Jahr ist es her, da eines der besten Adventures, die je geschrieben wurden, zunächst auf dem PC erschien. Wonderland überraschte damals mit erstklassigen Grafiken, genialem, kaum zu übertreffenden Parser und einer unglaublich spannenden Handlung und Atmosphäre. Nicht umsonst wurde es zum „Spiel des Monats" Januar 1991 erklärt und erhielt den Mega-Hitstern.



Bei der Archimedes-Konvertierung überraschen ebenfalls die sehr guten, zum Teil animierten Grafiken. Wie beim Original kann man wahlweise mit Maus-Icon- oder Fensterclick steuern oder „text only" durchs Abenteuer schlüpfen. Da dies mittlerweile keine Sensation mehr ist, mußte ich leider mit der Note etwas runtergehen.

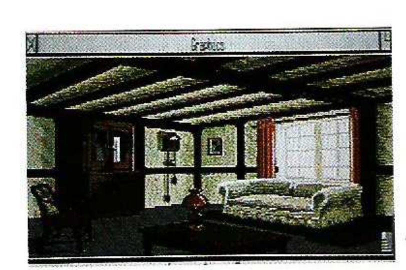
Da die Story aber niemals altert – und auf sie kommt es an – vergebe ich guten Gewissens den Hitstern und rate Archi-Besitzern unbedingt den Kauf dieses Super-Adventures – vielleicht dem besten, das Magnetic Scrolls je produziert haben.

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Parser/Steuerung	10
Handung/Atmosphäre	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



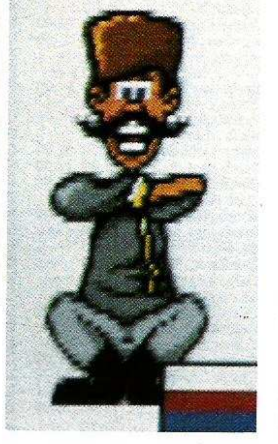
Auf geht's ins Wunderland.

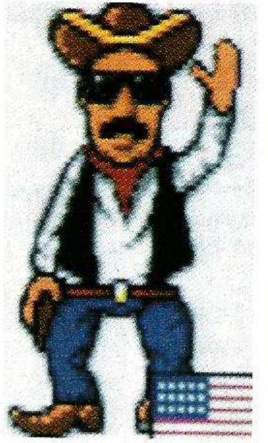


Im Sturzflug

PARAGLIDING SIMULATION

System: PC (EGA, VGA, AdLib, Soundblaster, HD), geplant für: Amiga, Amstrad CPC, empf. VK-Preis: ca. 75 DM, Hersteller: Loriciel, Frankreich, Muster von: Hersteller.













Vollmundig und mit hohem Verpackungsaufwand präsentiert **Loriciel** die welterste **Paragliding Simulation**. Versehen mit einem ausführlichen Handbuch über die Geschichte, Verbreitung und Anwendung dieses Sports soll nun endlich der Computerfreak in die simulierten Lüfte steigen. Durch die Übungsaufgaben kann der Flugschein erworben werden, danach geht's zum Langstreckenflug in eine von vier wählbaren Gebirgsformationen oder zum Wettkampf gegen die computerisierte Konkurrenz.

So sehr sich aber die Produzenten darum bemühen, mit technischen Details und hübschen Zwischenbildchen das Spiel aufzuwerten, so sehr haben sie beim eigentlichen Spielablauf die Sorgfalt vermissen lassen. Nicht nur die Grafik erinnert an die vergangenen Zeiten eines C-64 oder ZX-Spectrum, auch der Spielablauf ist ein Griff in die Klamottenkiste. Mit vier Tasten lassen sich alle Flugmanöver leicht erledigen. Winde, Berge oder andere Flieger sind leicht auszutricksen. Das kurze und schmerzlose Fazit: Dieses Spiel ist keines! ■

msu



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	8
Realitätsnähe	1
Motivation	1
Gesamtnote	2

»SEHR MANGELHAFT«



ATARI ST

Empf. VK-Preis: ca. 75 DM, Muster von: Hersteller.

Auf dem ST nix Neues: Die schlechte Grafik ist zum PC identisch, der Spielablauf ebenso. Bemerkenswert sind nur die überlangen Ladezeiten und die Vielzahl an gut gemachten Digi-Sounds. Der Kauf erübrigt sich jedoch ebenfalls. ■

msu

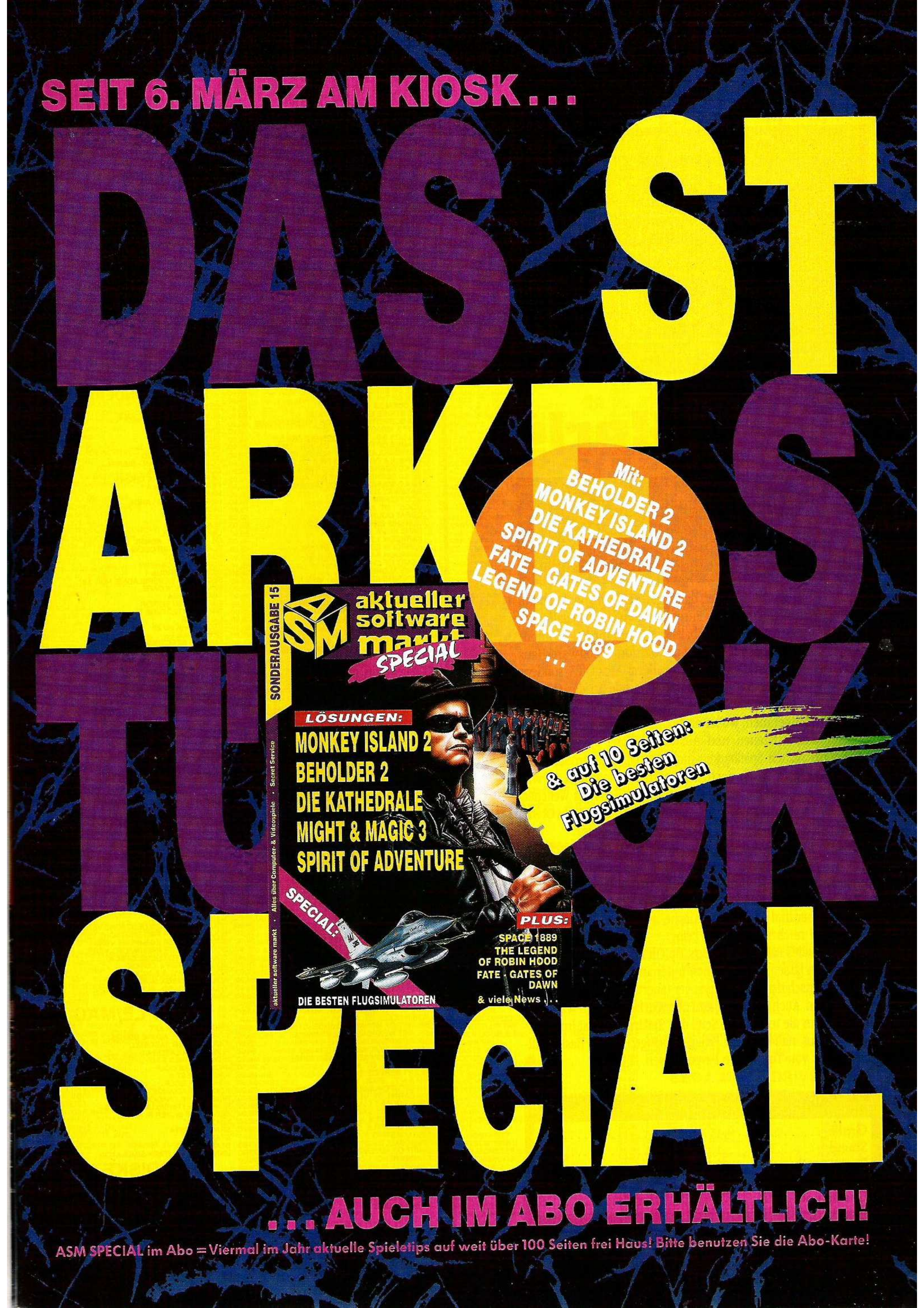
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

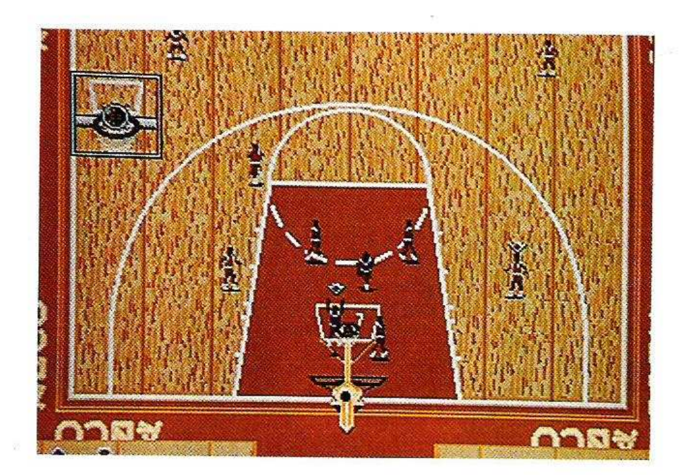
Grafik	4
Sound	9
Realitätsnähe	1
Motivation	1
Gesamtnote	2

»SEHR MANGELHAFT«



Flieger, küß' mir die Berge.


SEIT 6. MÄRZ AM KIOSK . . .
DAS ST
ARKE S
TÜCK
SPECIAL
Mit:
BEHOLDER 2
MONKEY ISLAND 2
DIE KATHEDRALE
SPIRIT OF ADVENTURE
FATE – GATES OF DAWN
LEGEND OF ROBIN HOOD
SPACE 1889
. . .
SONDERAUSGABE 15
aktueller software markt
SPECIAL
LÖSUNGEN:
MONKEY ISLAND 2
BEHOLDER 2
DIE KATHEDRALE
MIGHT & MAGIC 3
SPIRIT OF ADVENTURE
SPECIAL:
DIE BESTEN FLUGSIMULATOREN
PLUS:
SPACE 1889
THE LEGEND OF ROBIN HOOD
FATE - GATES OF DAWN
& viele News . . .
aktueller software markt • Alles über Computer- & Videospiele • Secret Service
& auf 10 Seiten: Die besten Flugsimulatoren
. . . AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!



Lange Kerls

TIP OFF

System: Amiga, geplant für: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Anco Software Ltd., Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Lange Zeit ist's her, da sorgte *Kick Off* von Anco auf Amiga und ST für Furore. Es handelte sich dabei um das wohl beste Fußball-Programm für Heimcomputer. Dieser Tage macht das Dartforder Software-Haus wieder von sich reden. Nein, nicht etwa durch Kick Off 3, sondern durch **Tip Off**, einer Basketball-Simulation, die an der Qualität *Kick Offs* anknüpfen soll. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können an einem Spiel teilnehmen, wobei nach amerikanischem Reglement gespielt wird! Auszeiten und Auswechslungen sind natürlich möglich. In Sachen Spielbarkeit hinkt Tip Off dem großen Fußball-Vorgänger erheblich nach. Der Joystick ist nämlich so was von überbelegt, daß die Eingewöhnungszeit ein ganzes Weilchen dauert. Einfacher haben es die Besitzer eines Sticks mit zweitem, unabhängigen Feuerknopf, da dieser unterstützt wird.

Tip Off glänzt nicht durch tolle Grafik, auch nicht durch den Sound oder FX. Im Grunde genommen glänzt es überhaupt nicht, da sich Bugs und Unstimmigkeiten ins Programm eingeschlichen haben. Beispiel: Ich stehe als Abwehrspieler einem Angreifer mit Ball gegenüber und alles was er macht, ist den Ball festhalten, bis die Zeitregel mich in Ballbesitz bringt.

Dies sind alles Faktoren, die aus Tip Off nur ein mittelmäßiges Spiel werden lassen. Zwar können unter anderem Spiel-Taktiken kreiert, Mannschaftsaufstellungen verändert und in einer Liga gespielt werden. Auch gibt es nahezu alle Wurfarten, doch was nutzt all dies, wenn die technische Seite den Spielspaß selbst im Mehrspieler-Modus nahezu zum Erliegen bringt? Wahre Basketball-Fans sollten von Tip Off die Finger lassen. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	6
Sound	4
Realitätsnähe	8
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 GRÖBENZELL
Telefon: 0 81 42/90 11 & 8079
Telefon: 0 81 42/82 73
Telefax: 0 81 42/5 46 54

Wial
Versand Service

C64 Disketten

- 3D CONSTRUCTION KIT DT. 79,90
- ALIEN STORM 38,90
- BATTLE COMMAND DT. ANL. 38,90
- BLACK GOLD KOMPL. DT * 45,90
- BLUES BROTHERS DT. ANL. 40,90
- BOARD GENIUS 49,90
- BORSENFIEBER KOMPLETT DT. 49,90
- BUCK ROGERS 59,90
- BUDOKHAN DT. ANL. * 49,90
- BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT. 38,90
- CHAMPIONS OF KRYNN DT. 59,90
- CHAMPIONS COMPILATION 45,90
- CHART ATTACK DT. ANL. 54,90
- CISCO HEAT 38,90
- CONQUESTADOR KOMPL. DT. 59,90
- CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 57,90
- DEATH KNIGHTS OF KRYNN 59,90
- DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT. 24,90
- DINGSDA KOMPL. DT. 34,90
- DOUBLE DRAGON 3 * 38,90
- ELVIRA KOMPL. DT. 54,90
- ELVIRA ARCADE ACTION 39,90
- EXILE DT. ANL. 44,90
- FINAL FIGHT DT. 38,90
- GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 59,90
- GLÜCKSRAD KOMPL. DT. 24,90
- GUNSHIP DT. 47,90
- HUDSON HAWK DT. ANL. 38,90
- JAMES BOND COLLECTION 54,90
- LAST NINJA 3 DT. 37,90
- LORDS DT. ANL. 49,90
- MANCHESTER UNITED EUROPE DT. 38,90
- MANIAC MANSION KOMPL. DT. 54,90
- MAX PACK DT. ANL. 49,90
- MEGA TWINS * 38,90
- MOONFALL DT. 38,90
- NORTH AND SOUTH DT. 37,90
- OUTRUN EUROPE DT. 42,90
- P. P. HAMMER DT. ANL. 35,90
- PANG CARTRIDGE DT. 49,90
- PIRATES DT. 47,90
- PITFIGHTER 39,90
- POOLS OF RADIANCE 58,00
- POWER UP COMPILATION 49,90
- POWERHITS COMPILATION 59,90
- PROJECT: STEALTH FIGHTER DT. 49,90
- RAINBOW COLLECTION DT. 40,90
- RALF GLAU EDITION KOMPL. DT. 64,90
- ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE 49,90
- ROBOZONE DT. 38,90
- RODLAND DT. 38,90
- RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT. 39,90
- SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE 49,90
- SIMPSONS DT. 38,90
- SMASH TV DT. ANL. 38,90
- SOCCER STAR COMPILATION 47,90
- SPEEDBALL 2 DT. 39,90
- STARBYTE NO. 1 COLLECTION 49,90
- STARBYTE SYPERSOCCER DT. * 47,90
- STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. * 38,90
- SUPER HEROES 54,90
- SUPER SIM PACK DT. 49,90
- SUPER SPACE INVADERS 39,90
- SUPREMACY 59,90
- SYSTEM 3 PACK 54,90
- TERMINATOR 2 45,90
- TESTDRIVE 2 COLLECTION 59,90
- THE OATH DT. * 38,90
- TO HOT TO HANDLE COMPILATION 54,90
- TURBO CHARGE 38,90
- TURTLES 2 40,90
- VOLFIELD 40,90
- WETTEN DAS ...? 34,90
- WINZER KOMPL. DT. 45,90
- W.W.F. WRESTLING 42,90
- ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. 54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

- ACCOLADE IN ACTION
- INCL. GRAND PRIX CIRCUIT 19,90
- B.A.T. 17,90
- BARBARIAN 2 15,90
- CASTLE MASTER 14,90
- CYCLES 24,90
- BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL. 17,90
- F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128) 29,90
- FERRARI FORMULA 1 19,90
- GAUNTLET / XEVOIUS COMPILATION 12,90
- GHOSTBUSTERS 2 14,90
- HEROES OF THE LANCE 14,90
- HOSTAGES 14,90
- J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY 19,90
- MARS SAGA 14,90
- MIDNIGHT RESISTANCE 19,90
- MICROPROSE SOCCER 14,90
- OIL IMPERIUM KOMPL. DT. 14,90
- OUTRUN 17,90
- ROCK 'N' ROLL DT. ANL. 14,90
- SKI OR DIE 19,90
- SPEEDBALL 1 14,90
- STARFLIGHT DT. 24,90
- STEALTH MISSION - SUBLOGIC 17,90
- STRATEGO 24,90
- STRIDER 2 17,90
- STUNTCAR RACER 14,90
- SUMMER OLYMPIAD 14,90
- TEST DRIVE 2 DT. ANL. 15,90
- TURRICAN 1 DT. ANL. 15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

ATARI/AMIGA

- 3D CONSTRUCTION KIT DT. VERS. 99,90 129,90
- 4D SPORTS BOXING DT. ANL. 59,90
- 4D SPORTS DRIVIN 69,90
- ABANDONED PLACES DT. ANL. 72,90
- ADVANTAGE TENNIS TOUR DT. 54,90
- AIRBUS 320 1MB DT. 95,90 95,90
- AIR LAND SEA COMPILATION
- INCL. 888 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR 79,90
- AIRSUPPORT DT. ANL. * 59,90
- AGONY DT. ANL. 59,90
- AMBERSTAR 1 MB DT. ANL. * 79,90 79,90
- ANOTHER WOLRD DT. ANL. 59,90
- APIDYA * 65,90
- B.A.T. 2 DT. ANL 1 MB * 79,90
- BABY JOE DT. 65,90
- BANE OF COSMIC FORGE 1 MB 89,90
- BATTLECHESS 2 DT. ANL. 59,90
- BATTLE ISLE DT. 65,90
- BIG BUSINESS DT. ANL. 54,90
- BIG RUN 59,90
- BIRDS OF PREY 1MB 75,90
- BLACK GOLD KOMPL. DT. 69,90 69,90
- BLUES BROTHERS DT. 59,90
- BOSTON BOMB CLUB 59,90 59,90
- BUG BOMBER DT. ANL. 59,90
- BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT. 69,90
- CADAVER NEW LEVELS DT. 39,90 39,90
- CASH KOMPL. DT. 59,90
- CASTLES DT. 1MB * 65,90
- CELTIC LEGENDS DT. 72,90
- CENTURION DEF. OF ROME DT. 59,90
- CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT. 69,90
- CHAOS ENGINE DT. * 65,90
- CHAOS STRIKES BACK 1 MB 59,90 59,90
- CONQUESTADOR DT. * 65,90
- CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT. 65,90 65,90
- CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL. 69,90 69,90
- DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB 69,90
- DER PREIS IST HEISS DT. VERS. 37,90
- DOUBLE DRAGON 3 59,90 59,90
- ELF DT. ANL. 59,90
- ELITE DT. ANL 65,00
- ELVIRA DT. 1 MB 65,90 65,90
- ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB * 75,90
- EXODUS 3010 DT. ANL. * 65,90
- F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB 75,90 75,90
- F-19 STEALTH FIGHTER DT. 69,90 69,90
- FACE OFF - ICEHOCKEY - DT. 65,90 65,90
- FANTASTIC VOYAGE 1 MB 75,90
- FAR WEST DT. ANL. 54,90
- FATE GATES OF DAWN DT. 69,90
- FIGHTER COMMAND DT. 65,90
- FINAL FIGHT DT. 59,90
- FIRST SAMURAI DT. 69,90
- FLAMES OF FREEDOM DT. 75,90 59,90
- FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT. 65,90 65,90
- FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 72,90 72,90
- FORT APACHE 75,90
- GAUNTLET 3 DT. ANL. 59,90 59,90
- GLUCKSRAD KOMPL. DT. 37,90
- GODFATHER - DER PATE DT. ANL. 69,90
- GODS DT. 65,90 65,90
- GOLF -MICROPROSE- DT. ANL. 75,90 75,90
- GREAT COURT 2 DT. 65,90 65,90
- HÄGAR DER SCHRECKLICHE DT. ANL. 65,90
- HARD NOVA DT. ANL. 59,90 59,90
- HARPOON 1.21 DT. ANL. 79,90
- HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL. 45,90
- HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL. 79,90
- HEIMDALL DT. VERSION 75,90
- HERO QUEST BRETTSPIEL DT. 59,90
- HERO QUEST-RETURN TO WITCHLORD 39,90
- INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 65,90 65,90
- INTELLIGENT GAMES DT. ANL. 65,90
- JAMES BOND COLLECTION 65,90
- JIMMI WHITES SNOOKER DT. 69,90 69,90
- KATHEDRALE KOMPL. DT. 85,90
- KINGS QUEST 5 1 MB 85,90
- KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB 75,90
- LARRY 5 1 MB 85,90
- LAST NINJA 3 DT. 65,90
- LEANDER DT. 59,90
- LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT. 65,90
- LEMMINGS DT. 59,90 59,90
- LEMMINGS DATA 59,90
- LIFE & DEATH 1 MB 59,90 59,90
- LOGICAL DT. ANL. 59,90
- LOOM KOMPL. DT. 69,90 69,90
- LORD OF THE RINGS DT. * 69,90
- LOTUS TURBO 2 DT. 59,90 59,90
- M1 TANK PLATOON DT. 72,90 72,90
- MAD TV DT. 1MB 75,90
- MAGIC POCKETS DT. 59,90
- MAGNETIC SCROLL COMPILATION 75,90
- MANCH. UNITED EUROPE DT. 59,90 59,90
- MANIAC MANSION KOMPL. DT. 69,90 69,90
- MAX PACK INCL. TURRICAN 2 75,90
- MEGA LO MANIA DT. 65,90 69,90
- MEGA TWINS DT. ANL. 59,90 59,90
- MIG 29 SUPERFULCRUM DT. 89,90 89,90
- MIGHT AND MAGIC 3 1 MB * 79,90
- MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB * 79,90
- MOONSTONE 69,90
- MONSTERPACK 2 INCL. BEAST 2 65,90
- NEBULUS 2 59,90 59,90
- NIGHTMARE 69,90
- ON THE ROAD KOMPL. DT. 69,90 69,90
- OUTRUN EUROPE DT. 59,90 59,90
- PEGASUS DT. ANL. 59,90
- PGA TOUR GOLF DT. 59,90
- PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL 69,90
- PGA GOLF COURSES DT. ANL. 39,90
- PIRATES DT. ANL. 65,90 65,90
- POLICE QUEST 2 1 MB 89,90

ATARI/AMIGA

- POOL OF DARKNESS 1 MB * 69,90
- POOL OF RADIANCE DT. 59,90
- POPULOUS 2 DT. 65,90 65,90
- POWERMONGER DATA DISK DT. * 39,90 39,90
- RAILROAD TYCOON DT. 1 MB 75,90 75,90
- RAINBOW COLLECTION DT. 49,90 49,90
- REALMS DT. ANL. 69,90
- RED BARON 1MB 79,90
- RETURN OF MEDUSA DT. 69,90 69,90
- RISE OF THE DRAGON 1 MB 85,90
- RISKANT KOMPL. DT. 47,90
- ROBOCOD JAMES POND 2- 59,90 59,90
- ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 59,90 59,90
- ROBOZONE DT. 65,90
- RODLAND DT. ANL. 59,90
- R-TYPE 2 DT. ANL. 65,90 65,90
- SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT. 78,90 78,90
- SECRET OF SILVER BLADES 1 MB 69,90
- SHANGHAI 2 * 75,90
- SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB 75,90 75,90
- SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT. 74,90 74,90
- SIM EARTH DT. * 75,90
- SIMPSONS DT. 59,90 59,90
- SOCCER STAR COMPILATION 65,90 65,90
- SPACE 1889 69,90
- SPACE ACE 2 1 MB 79,90
- SPACE QUEST 4 1 MB * 85,90
- SPACE WRECKED 75,90
- SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL. * 75,90
- SPEEDBALL 2 DT. ANL. 65,90 65,90
- SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. 69,90 69,90
- STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT. 69,90 69,90
- STARBYTE SUPERSOCCER DT. 69,90 69,90
- STARFLIGHT 2 DT. 65,90
- STEIGENBERGER HOTELMAN. DT. 54,90
- STRATEGO 59,90
- STRIKE FLEET DT 59,90 59,90
- SUPAPLEX DT ANL. 59,90
- SUPER SPACE INVADERS 59,90
- SUSPICIOUS CARGO DT. 59,90
- TERMINATOR 2 59,90
- TESTDRIVE 2 COLLECTION 75,90
- THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB 69,90 69,90
- THEIR FINEST HOUR MISSION 39,90 39,90
- THE QUEST FOR ADVENTURE * 79,90 79,90
- THUNDERHAWK AH 73 M 69,90 69,90
- TIP OFF DT. 59,90 59,90
- TRADERS DT. 65,90
- TURTLES 2 * 65,90
- ULTIMA 6 * 1 MB 75,90
- USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL. 59,90
- UTOPIA DT. 69,90
- VENEGEANCE OF EXCALIBUR 75,90
- VOLFIELD 59,90
- VROOM DT. * 65,90 65,90
- WARLORDS 1 MB 65,90
- WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB 69,90
- WETTEN DASS .....?? 47,90
- WILLY BEAMISH 1 MB 79,90
- WILD WEST WORLD KOMPL. DT. 85,90
- WINZER KOMPL. DT. 69,90 69,90
- WOLFCHILD 59,90 59,90
- WOLFPACK DT. 1 MB 65,90 74,90
- WONDERLAND 1 MB 74,90
- W.W.F. WRESTLING 65,90
- ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. 64,90 64,90

PREISHITS AMIGA

- 3D POOL BILLARD 29,90
- 3 STOOGES 29,90
- ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2 29,90
- ALL TIME FAVORITES COMPILATION 29,90
- ANCIENT GAMES 29,90
- ARKANOID REV. OF DOH 24,90
- AUSTERLITZ 24,90
- BATMAN THE MOVIE 29,90
- BATTLECOMMAND 29,90
- BEACH VOLLEY 29,90
- BLADES OF STEEL ICEHOCKEY 34,90
- BLOODMONEY 29,90
- BLOODWYCH 29,90
- BUBBLE BOBBLE 29,90
- BUDOKHAN 29,90
- CABAL 29,90
- CADAVER KOMPL. DT. 45,90
- CALIFORNIA GAMES 24,90
- CARRIER COMMAND 29,90
- CASTLE MASTER 24,90
- CHUCK YEAGERS 2.0 29,90
- CLOUD KINGDOM 29,90
- CONFLICT EUROPE 29,90
- CONQUEROR 29,90
- DEADLINE -INFOCOM- 29,90
- DEFENDER OF THE CROWN 29,90
- DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION 49,90
- DRAGON NINJA 29,90
- DYNASTY WARS 24,90
- E-MOTION 24,90
- ENCHANTER - INFOCOM - 29,90
- EXTERMINATOR 29,90
- F-16 COMBAT PILOT 34,90
- F18 INTERCEPTOR 29,90
- FALCON COLLECTION 1 MB DT. ANL. 49,90
- FANTASY WORLD DIZZY 19,90
- FERRARI FORM. 1 24,90
- FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL. 49,90
- F.O.F.T. 29,90
- FULL CONTANCT 29,90
- GHOSTBUSTERS 2 29,90
- GRAND MONSTER SLAM 24,90
- GREG NORMAN ULTIMATE GOLF 29,90
- HARD DRIVIN 2 29,90
- HEAD OVER HEELS 29,90
- HEROES OF THE LANCE 29,90
- HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM - 29,90
- IMMORTAL 1 MB DT. 29,90
- IMPOSSIBLE MISSION 2 24,90
- INDIANA JONES ACTION 29,90

PREISHITS AMIGA

- IRON LORD 29,90
- ISHIDO - WAY OF STONES - 29,90
- JET - SUBLOGIC - 29,90
- KLAX 29,90
- KULT 29,90
- LAST NINJA 2 24,90
- LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM- 29,90
- LEISURE SUIT LARRY 3 44,90
- LOMBARD RAC RALLEY 29,90
- LOOPZ 29,90
- MANIX 29,90
- MICROPROSE SOCCER 24,90
- MIDNIGHT RESISTANCE 29,90
- MIG 29 CODEMASTERS 24,90
- MIGHTY BOMBJACK 24,90
- MINDBENDER 29,90
- MYSTICAL 24,90
- NEW YORK WARRIORS 29,90
- NEW ZEALAND STORY 29,90
- NORTH & SOUTH 29,90
- OIL IMPERIUM KOMPL. DT. 24,90
- ONSLAUGHT 29,90
- OPERATION HARRIER 24,90
- PANG 29,90
- PAPERBOY 24,90
- PLANETFALL 29,90
- PLOTTING 29,90
- POPULOUS DT. 29,90
- POPULOUS DATA 16,90
- POWERDRIFT 29,90
- POWERDROME 19,90
- POWERMONGER 24,90
- RAMBO III 29,90
- RESOLUTION 101 29,90
- RICK DANGEROUS 1 29,90
- ROCKET RANGER DT. VERSION 29,90
- ROCKSTAR 17,90
- ROCK 'N' ROLL 24,90
- RODEO GAMES 29,90
- RVF HONDA 29,90
- SHADOW OF THE BEAST 1 29,90
- SHINOBI 29,90
- SHUFFLEPACK CAFE 29,90
- SINBAD 29,90
- SILKWORM 24,90
- SIMULCRA 24,90
- SINBAD 29,90
- SIR FRED 24,90
- SKI OR DIE DT. 29,90
- SKYCHASE 29,90
- SPEEDBALL 29,90
- SPEEDBALL 2 DT. ANL. 45,90
- STARFLIGHT 29,90
- STARGLIDER 2 29,90
- STUNT CAR RACER 29,90
- SUMMER EDITION 29,90
- SUPER HANG ON 24,90
- TENNIS CUP 29,90
- THUNDERSTRIKE 29,90
- TOM AND THE GHOST 29,90
- TURBO OUTRUN 29,90
- TV SPORTS FOOTBALL 29,90
- THYPOON THOMPSON 29,90
- TURRICAN 1 24,90
- TWINWORLD 29,90
- UNREAL 29,90
- VOLLEYBALL SIMULATOR 19,90
- WATERLOO 29,90
- WISHBRINGER -INFOCOM- 29,90
- WORLD CLASS LEADERBOARD 28,90
- ZOMBIE 29,90
- ZORK 1-3 JEWEILS 29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

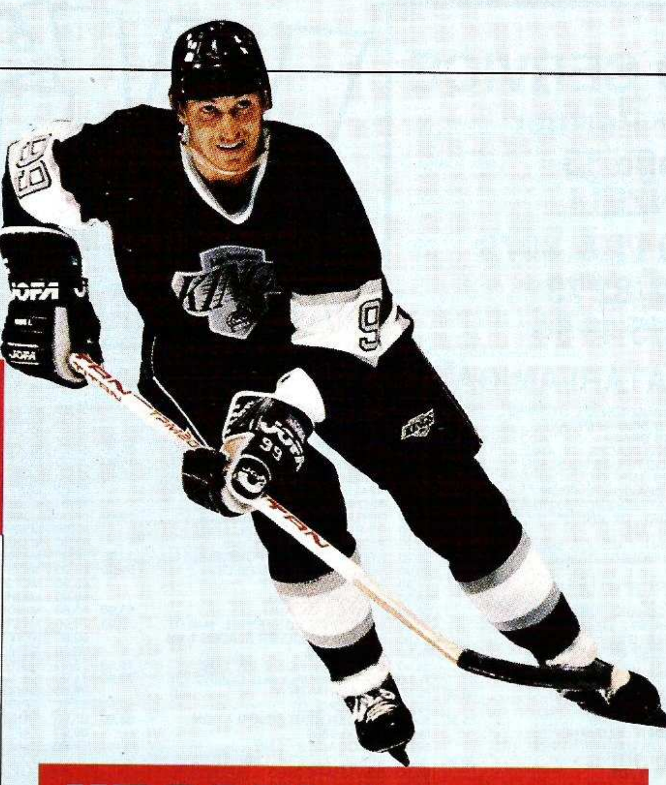
AMIGA ZUBEHÖR

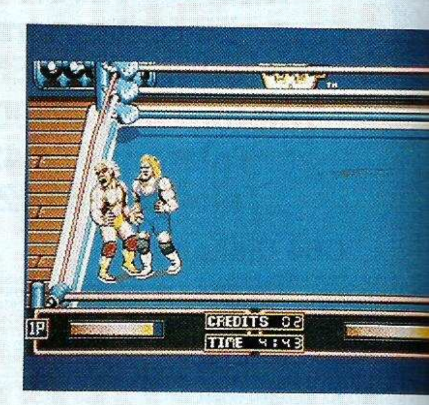
- 1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT. 239,90
- 1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT. 279,90
- 4 PLAYER ADAPTER 24,90
- AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500 199,00
- AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000 219,00
- DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS 19,90
- ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3 39,90
- EXTERNES LAUFWERK 5,25" 189,90
- EXTERNES LAUFWERK 3,5" Dt. Produktion 139,90
- GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD 59,90
- INFAROT FERNBEDIENUNG F. JOYSTICK 69,90
- INTERNES LAUFWERK A 500 3.5" 159,90
- INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5" 149,90
- JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 29,90
- JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 39,90
- MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER 49,90
- MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG 9,90
- MOUSEMATTE 6,90
- REIS MAUS INCL. PAD & HALTER 59,90
- SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK
- 105mm SCANBREITE, 100-400 DPI 319,90
- SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB 79,90
- X-COPY PROFESSIONAL VERSION 5.2 74,90

SEGA MEGA DRIVE

- MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS. 359,90
- MEGA DRIVE ACTION REPLAY 149,00
- DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL. 99,90
- CASTLE OF ILLUSION DT. ANL. 99,90
- FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL. 99,90
- GOLDEN AXE 2 DT. ANL. 89,90
- INTERCEPTOR DT. ANL. 99,90
- KLAX DT. ANL. 89,90
- N H L ICEHOCKEY DT. ANL. 99,90
- PGA TOUR GOLF DT. ANL. 99,90
- PHANTASY STAR 3 DT. ANL. 119,90
- PHELIOS DT. ANL. 89,90
- SHADOW OF THE BEAST DT. ANL. 115,90
- SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL. 94,90
- TURRICAN 1 DT. ANL. 89,90
- WINTER CHALLENGE -THE GAMES- DT. ANL. 79,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 15 Versand
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00





WAYNE GRETZKY HOCKEY 2 (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Bethesda Softworks, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

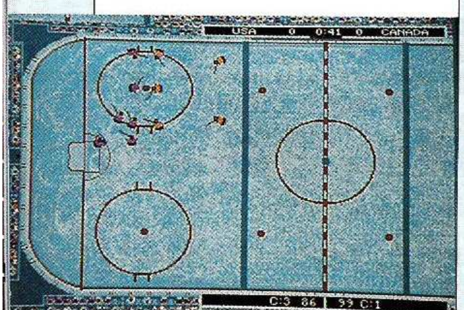
Um ehrlich zu sein: Wayne Gretzky Hockey konnte mir noch nie so richtig gefallen. Zwar beinhaltet das Programm im Gegensatz zu manch anderen Simulationen des Genres das vollständige Eishockey-Reglement, doch ist das Spiel grafisch so primitiv gestaltet worden, daß jedem Fan des harten Sports eigentlich nur ein kalter Schauer den Rücken herunterlaufen kann.

Noch schlimmer ist allerdings die Tatsache, daß der zu steuernde Spieler auf dem Eis kaum auszumachen ist. Darunter leidet die Spielbarkeit doch erheblich. All diese negativen Eigenschaften besaß die PC-Fassung und wurde von der Amiga-Version übernommen.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3
Sound	2
Realitätsnähe	9
Motivation	6
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«



How not to be seen: Wo ist Wayne?

VROOM (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Lankhor, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Ein dickes Lob gebührt Lankhor für die Amiga-Konvertierung von Vroom. Nicht nur, daß die Grafik nun noch ein wenig flotter geraten ist, nein, auch eine Joystick-Steuerung für jeden Spiel-Modus ist integriert worden. Auf dem Atari ST war es nämlich im Wettkampf-Modus nur möglich, mit Maus zu steuern, was vielen Spielern Probleme bereitet.



Vroom auf dem Amiga legte in Sachen Geschwindigkeit nochmal einen drauf.

Ansonsten unterscheidet sich die Amiga-Fassung von der des STs nur noch in Sachen Sound, denn die Effekte kommen – wie könnte es anders sein – etwas kerniger herüber. Mit Vroom ist Rennspaß pur garantiert – wochenlang!

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

WRESTLEMANIA (Atari ST)

Empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Ocean, England, Muster von: Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1.

Der Atari ST lädt zum wilden Catchen ein, denn Ocean *bescherte uns das offizielle* WWF Wrestlemania *auch für diesen Computer.*

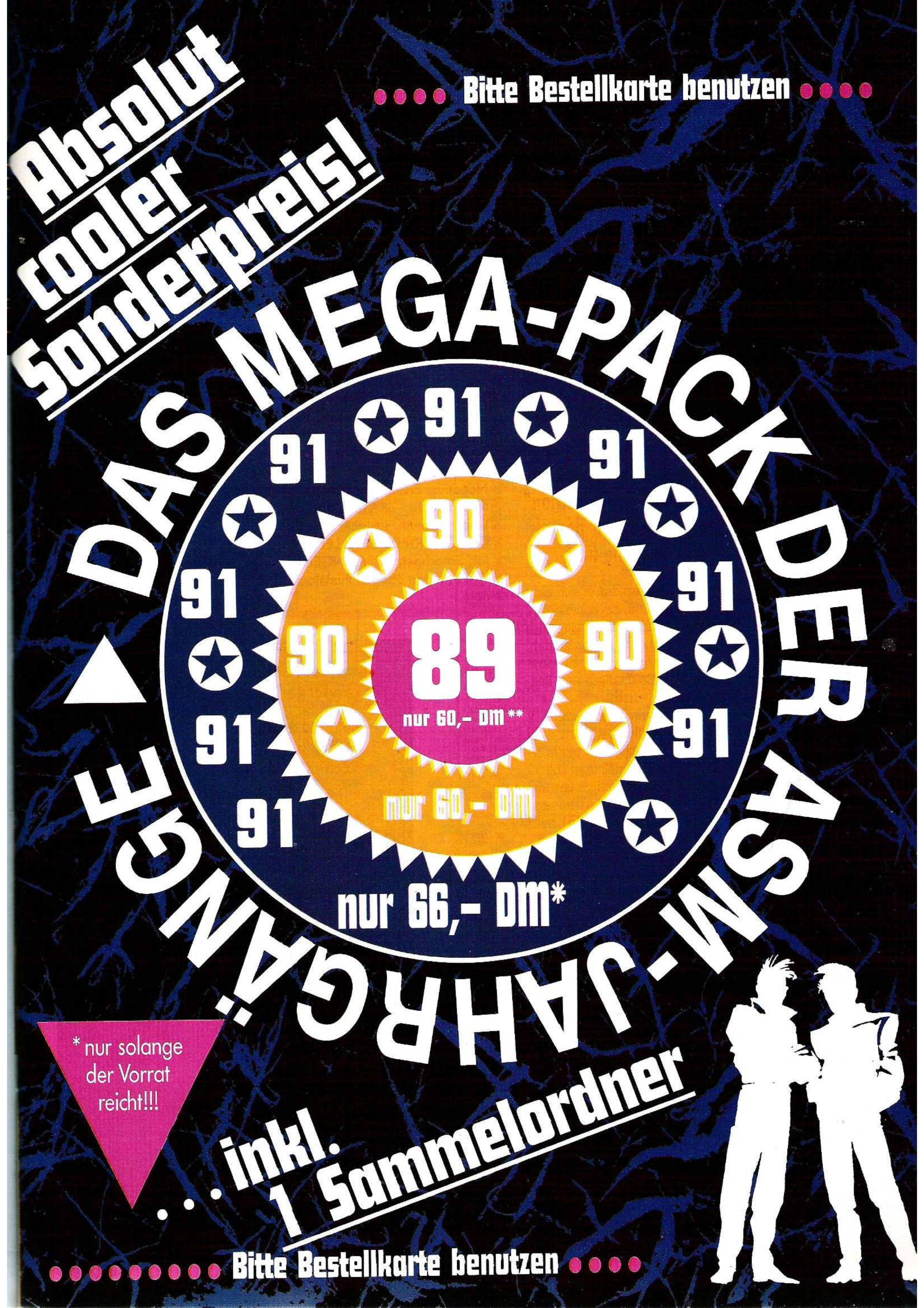
Am Spielablauf hat sich dabei natürlich nichts verändert. Man wählt einen von drei Catchern aus, mit dem man sich durch die ganze Liga prügeln muß, bis man den heißbegehrten güldenen Gürtel in den Fingern hat.

Die grafische und musikalische Untermalung ist dabei natürlich mal wieder nicht ganz so saftig wie auf dem Amiga ausgefallen. Die Spielfiguren sind weniger farbig und nicht ganz so schön gezeichnet, der Sound besteht aus den typischen pling-plong-Chipgeräuschen, was nicht gerade ein Ohrenschmaus ist. Daher fällt die Wertung etwas schlechter als beim Amiga aus.

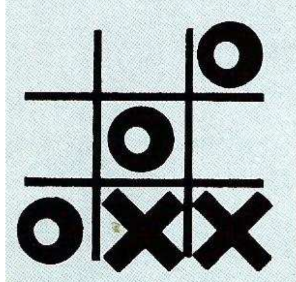
lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Bitte Bestellkarte benutzen
Absolut cooler Sonderpreis!
DAS MEGA-PACK DER ASM-JAHRGÄNGE
91
90
89
nur 60,- DM**
nur 60,- DM
nur 66,- DM*
* nur solange der Vorrat reicht!!!
... inkl. 1 Sammelordner
Bitte Bestellkarte benutzen



Sargon, Schach & Matt

SARGON V

System: IBM u. Kompatible (mind. 512 KByte RAM, VGA (getestet), EGA und Tandy sowie Soundkarten werden unterstützt), getestet für: – empf. VK-Preis stand nicht fest, Hersteller: Activision, Muster von: Hersteller.

In grauer Vorzeit gab es in ASM mal eine sogenannte „Schachecke". „Sargon" kannte man schon damals. Hier nur Ausgabe fünf.

Dabei handelt es sich nicht nur um ein reines Spiel-, sondern gleichzeitig auch um in Lernprogramm. Oder besser gesagt: Es soll dazu beitragen, daß man Eröffnungen und Endspiele besser beherrscht.

Diesem Anspruch wird **Sargon V** (**von Activision** übrigens) dann doch nicht so ganz gerecht. Man macht irgendeinen Zug, das Programm läßt jedoch nur den einzig richtigen zu (und läßt diesen undokumentiert!) – und obendrein basiert das Ganze auf bereits gespielten Partien von Großmeistern.

Während des normalen Spiels zitiert er immerhin Züge aus der Eröffnungsbibliothek, was dem Laien aber auch nichts gibt.

Na gut, wollen wir mal nicht so sein: Das Programm hat auch seine Qualitäten. So ist Activisions Produkt ziemlich spielstark, überlegt zwar wie alle ziemlich lange bei hohem Niveau (was man aber durch Funktionen wie „Zeitausgleich" und „Zug erzwingen" ändern kann) und denkt sowohl an Angriff wie an die eigene Verteidigung.

Wenn es dem Ende zugeht, kündigt er „Matt in X Zügen" an ... und genau in diesem Punkt funktioniert er nicht mehr optimal. In einer Partie teilte Sargon mir mit, daß ich ihn in vier Zügen Matt setzen würde. Tatsächlich benötigte ich aber nur zwei. In einem anderen Fall sagte er MIR das Matt an, registrierte aber gar nicht, daß ich selbiges bei ihm machte – und zwar im nächsten Zug!!

Die Grafik (wahlweise 3D oder 2D mit Notation) läßt zu wünschen übrig. Zwar hat man die Wahl zwischen Marmor-, Holz- oder schlichtem Brett und Phantasie-, Plastik- oder Metallfiguren, doch im Grunde genommen ändert sich bis auf die Farbe gar nichts. Besonders schön sind König, Dame, Turm, Läufer, Springer und Bauer auch nicht.

ASM-WERTUNG

Positiv: hohe Spielstärke, verständliche Anleitung, viele Funktionen.
Negativ: Erkennt nicht alle Spielverläufe, unzureichendes Lernprogramm, schlichte Grafik. **ZUFRIEDENSTELLEND** (als Schachgegner). **MANGELHAFT** (in den übrigen Funktionen)

Wozu man beim Schach „Sound" benötigt, weiß ich nicht – zum Glück läßt er sich abstellen (auch hier hat man mehrere Möglichkeiten der Untermalung vom Pieps bis zur Melodie. . .grusel! Oropax her!).

Die Anleitung ist umfangreich und gut verständlich, blutige Schachanfänger dürften dennoch ihre Probleme haben. Kurzum: Wer sich mit dem Gedanken rumschlägt, seinen PC zum Schachpartner zu machen, sollte sich den *Chessmaster 3000* zulegen.

Dieser hier schneidet in fast allen Disziplinen schlechter ab. Wer der Stärkere in Sachen Spiel ist, bleibt noch festzustellen. ■

Klaus Trafford



Nicht so prall. Trotz akzeptabler Grafik kann Sargon nicht überzeugen



. . . und so könnten auch Sie Schach lernen . . .

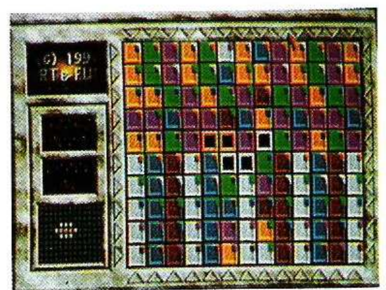
Knoten im Gehirn

DOUBLE MIND

System: PC, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Art & Fun, Elsdorf, Muster von: Hersteller.



Wer sich noch mit Grausen an den Zauberwürfel erinnert, der sollte tunlichst die Finger von **Double Mind** lassen. Wer dagegen den Würfel oder seine diversen Computerumsetzungen im Schlaf und in allen anderen Lebenslagen mit einem müden Lächeln entwirrt, könnte in diesem Programm von **Art & Fun** eine neue Herausforderung finden. Ein 13x10 Felder großer Bildschirm ist mit farbigen Quadraten gefüllt, die in alle vier Himmelsrichtungen per Mausklick um jeweils eine Reihe verschoben werden können. Ein Minibildschirm in der unteren Ecke des Gesamtscreens zeigt ein Muster, das mit den Kacheln wiedergegeben werden soll. Nicht nur gleiche Farben sind gefragt, auch die Position auf dem Bildschirm muß identisch sein. Mit Hilfe eines Tastendrucks kann das Muster auch zu Testzwecken auf den großen Screen übertragen werden.



Wer schiebt hier wen?

Was Double Mind von anderen Spielen der gleichen Art unterscheidet, ist die Tatsache, daß die Kacheln reihenweise gedreht werden können, und dann auf ihrer Unterseite eine andere Farbe zum Vorschein kommt. So könnte man eigentlich munter durch die Gegend schieben und die vorgegebenen Muster ohne größere Probleme rekonstruieren, wenn – ja, wenn die bösen Programmierer nicht eine ganz gemeine Falle eingebaut hätten. Sobald nämlich ein Stein mit der richtigen Farbe auf die in der Vorlage gezeigte Position gerät, wandelt sich sein Aussehen, er bleibt wie festgewurzelt stehen, und auch die beiden sich bei ihm kreuzenden Reihen können nicht mehr gedreht werden. Spätestens zu diesem Zeitpunkt stehen einem die ersten Schweißperlen auf der Stirn. Ein Druck auf die Continue-Taste ist dann oft der einzige Ausweg aus verfahrenen Situationen. 50 Levels lang darf man sich so malträtieren, wobei es nach jedem fünften Level ein Passwort gibt. Das ist auch dringend nötig, denn Double Mind ist echt verteufelt schwer. Und wem die Knoten im Gehirn noch nicht genügen, der kann mit einem Leveleditor eigene Marterscreens zusammenstellen.

■ *aha*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	8
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	

Ein Fall für die Klapsmühle

GOBLIIINS
System: PC, Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark, Hersteller: Coktel Vision, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

So eine Frechheit! Da erdreistet sich doch tatsächlich ein fieser schwarzer Zauberer, dem Herrscher eines sehr fidelen Königreiches mitten während eines Festmahles per Voodoo den Verstand zu klauen. Ein irre kichernder König ist natürlich nicht gerade eine Zierde für ein Reich, und mit dem Regieren haut das auch nicht mehr so richtig hin. Eine Medizin muß also her. Drei Goblin-Untertanen machen sich pflichtschuldigst auf den Weg, vom schlecht gelaunten und reichlich habgierigen weißen Zauberer Hilfe zu holen. Bevor dieser jedoch auch nur die Spitze seines Zauberstabs bewegt, müssen ihm die drei Möchtegern-Helden einige Kleinigkeiten aus der Unterwelt besorgen. Und schon ist man mitten drin in dem abgedrehten Szenario, das von cartoonartigen Charakteren bevölkert wird.

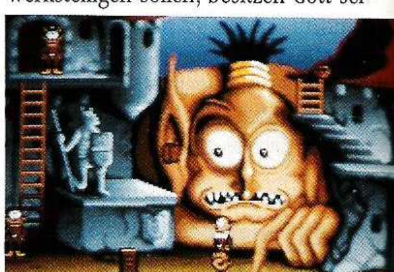
Wer sät, der erntet (Amiga)

Ein völlig neues Spielprinzip haben sich die Programmierer von **Coktel Visio** hier für die **Gobliiins** einfallen lassen, das in keines der gängigen Genres so richtig hineinpassen will. Das Abenteuer ist in 28 Levels, oder vielleicht besser: Szenarien unterteilt, in denen jeweils ganz bestimmte Aktionen zu verrichten sind, bevor sich der Ausgang und damit auch ein Codewort zeigt. Nun müßt Ihr hier jedoch nicht einfach Monster vertrimmen oder in die ewigen Jagdgründe schicken, das wäre zu einfach. Statt dessen ist Grips, Strategie und ein gewisser MAD-mäßiger Humor vonnöten, wenn Ihr die anstehenden Probleme lösen wollt. Wie zum Beispiel kommt man an die Diamantenmine, die vom Ausgangspunkt durch eine leider defekte Brücke getrennt ist – und alles, was einem zur Verfügung steht, sind ein paar (wurmstichige) Äpfel?



„Tolle Grafik, uriges Gameplay!"

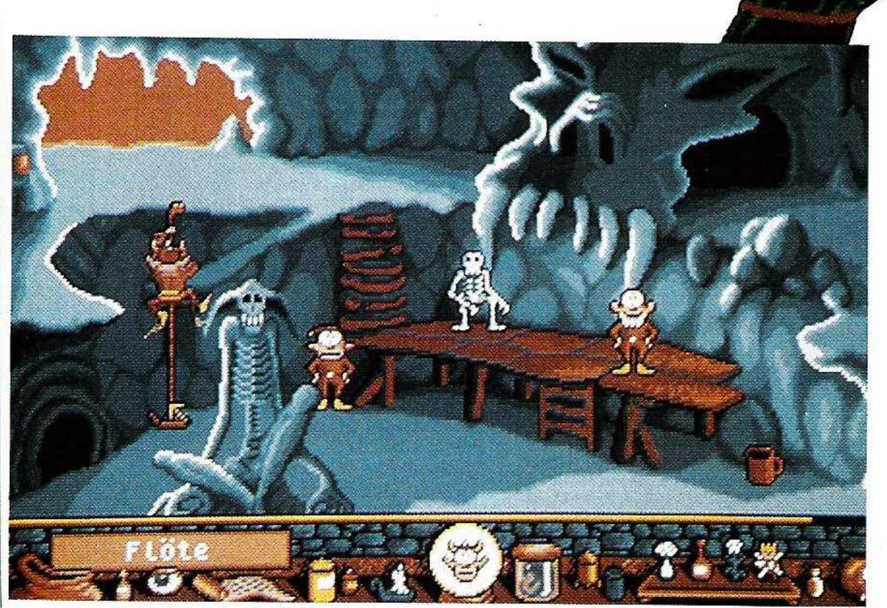
Die drei Helden, die das Ganze bewerkstelligen sollen, besitzen Gott sei Dank recht unterschiedliche Fähigkeiten. Der Zauberer kann, wie der Name schon andeutet, Zauberblitze durch die Gegend schleudern und hoffen, daß was Vernünftiges dabei rauskommt. Der Muskelprotz hat außer Draufhauen und Klettern nicht viel drauf, aber manchmal braucht mal halt auch rohe Muskelkraft. Das Gehirn des Teams aber ist der Techniker, der nicht nur Gegenstände aufnehmen und ablegen, sondern sie auch zu seinen Zwecken



Be„Geist"ert? (PC)



Auf den Hund gekommen (PC)



Knochenmänner unter sich (Amiga)



AMIGA

Empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

Die Amiga-Umsetzung zeigt im Vergleich mit der PC-Version nur minimale Unterschiede. Läuft übringes auch auf dem 500+.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Anleitung	11
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



Mit Fliegen fängt man Pflanzen (ST)

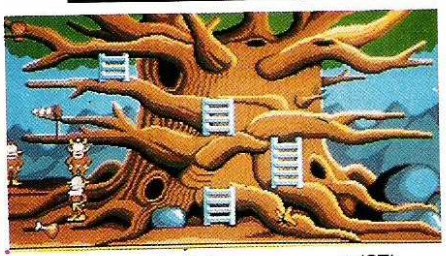
ATARI ST

Empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach

Die etwas blassere ST-Grafik tut dem riesigen Spielspaß in keinster Weise Abbruch. Ansonsten zeigten sich auch bei dieser Umsetzung keine bemerkenswerten Abweichungen zum PC-Game.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Anleitung	11
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



Teamarbeit ist angesagt (ST)

einsetzen kann. Und WIE diese (nicht immer ganz ungefährlichen) Gegenstände eingesetzt werden – das herauszufinden ist die Aufgabe des Spielers. Phantasie ist dabei reichlich gefragt, denn die Lösungen zu den häufig etwas irren Problemen – sind oft selbst ziemlich abgedreht! Wer kommt schon ohne weiteres auf die Idee, einem Steinschädel ein Veilchen zu hauen, um damit einem Zombie zu entkommen....

Per Point-and-Click probiert man sich so durch die verschiedensten Szenarien – und verliert dabei selbst fast den Verstand, wenn man die manchmal supersimple Lösung einfach nicht finden kann. Meistens jedoch ist der Ausgang nur durch mehrfaches Um-die-Ecke-Denken zu öffnen, wobei kühles und rationales Überlegen nicht unbedingt der richtige Weg ist.

Ein Zeitlimit gibt es ebensowenig wie eine Energie-Anzeige; was es allerdings gibt, ist eine Art „Mut-O-Meter". Mit jedem Riesenschreck, Fall oder bei falschem Gebrauch eines Gegenstandes sinkt der Mut Eurer Truppe ein wenig. Ist er auf dem Nullpunkt angelangt, heißt es Game-Over, und Ihr könnt per Codewort mit den alten Werten wieder in das Szenario einsteigen.

Gobliiins ist ein ungeheuer spannendes Programm, das allerdings nicht jedermanns Geschmack sein dürfte (letzteres gilt leider auch für den einzigen Schwachpunkt das Games, den Sound). Trotzdem steht es bei mir ganz oben auf der Hitliste, da es erstens tolle Grafik beinhaltet, uriges Gameplay zeigt und das innovativste Spielprinzip seit *Lemmings* besitzt. Daß auch Anleitungs- wie Bildschirmtexte komplett ins Deutsche übersetzt wurden und die Installation auf Festplatte keinerlei Probleme bereitete, läßt das Programm noch eine Stufe weiter nach oben rutschen.

Wer also auf ausgefallene Spiele mit hohem Hirnschmalzverbrauch steht (und das Game ist teilweise wirklich enorm schwierig), der sollte sich Gobliiins unbedingt zulegen! ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Anleitung	11
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

STORM MASTER

System: Amiga, geplant für: PC, Atari ST, empf. VK-Preis ca. 80 Mark, Hersteller: Silmarils, Frankreich Muster von: Selling Points GmbH, 4830 Gütersloh.

Von Wind und Wetter

Jules Verne läßt schön grüßen – so oder ähnlich könnte man das Szenario umschreiben, das uns Silmarils mit ihrem Storm Master bescheren.

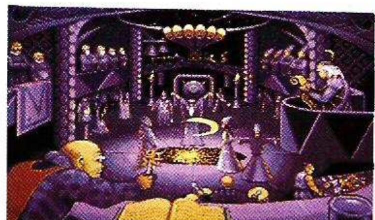
In einer weit entfernten Zukunft, im siebten Jahrtausend, gibt es irgendwo auf Urgaa zwei Länder namens Eoliä und Shaarkania. Obwohl sie Nachbarn sind (oder gerade deswegen), können sie sich auf den Tod nicht ausstehen. So kommt es, daß ab und an erbitterte Kämpfe zwischen den beiden Völkern losbrechen, die das einzige Ziel haben, den Gegner auszuradieren.

Uns verschlägt es bei **Storm Master** auf die Insel Eoliä, wo wir die Funktion eines Führers übernehmen. Ihm untersteht der Siebenerrat, dessen Mitglieder stellvertretend für alle wirtschaftlichen, militärischen und alle anderen Bereiche des öffentlichen Lebens stehen.

Als erster sitzt da der 'Ratgeber', der Bilanz über den Zustand des Landes zieht. Als nächster kommt der 'Erzbischof'. Von Segnungen der verbrauchten Weizenfelder bis Zeremonien, die uns starke Winde bescheren, ohne die nichts im Lande geht, ist er für alle religiösen Dinge zuständig. Der 'Kastellan' steht für die Wirtschaft. Bei ihm wird an der Börse spekuliert, Steuern werden festgelegt, und Verträge jeglicher Art werden abgeschlossen. Der 'Narr' hat die Funktion, das Volk bei Laune zu halten.

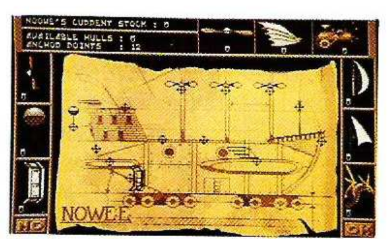
Mit Hilfe des 'Inquisitors' kann man das feindliche Territorium ausspionieren oder einfach Shaarkanias Minister umbringen lassen. Der 'Leonaardo' baut für uns alle erdenklichen Waffen und Flugschiffe um die Armee auszurüsten. Gerade die Flugschiffe machen ihrem Namen alle Ehre. Sie sehen wirklich wie Schiffe aus, und damit sie fliegen können, werden sie nach Wahl mit Ballons, Flügeln und Propellern ausgerüstet. Durch einen Testflug wird ihre Flugtauglichkeit geprüft, um sie danach in Massenproduktion zu geben.

„Für ein Strategiespiel wurde erstaunlich viel Wert auf Grafik und Sound gelegt."

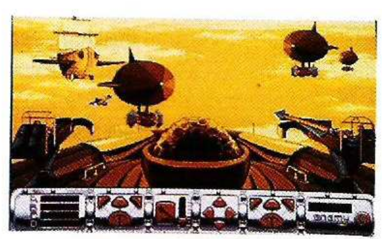




Bei der Windzeremonie.



Flugschiff auf Papier . . .



. . . und in der Luft.



wenn die Mühlen malen . . .

Als letzter wäre da noch der 'Oberbefehlshaber' der Armee. Er rekrutiert frische Soldaten, stellt Truppen auf und startet den Feldzug.

Während des Krieges kann man durch Actionsequenzen sogar aktiv in das weitere Spielgeschehen eingreifen und braucht sich nicht auf die Berechnungen des Computers zu verlassen.

Wie man sich vielleicht denken kann, verbirgt sich hinter der Geschichte ein recht komplexes und aufwendig (Grafik und Sound) gemachtes Strategiespiel. Zwar steht in erster Linie die Vernichtung der Shaarkanier auf dem Programm, vernachlässigt man aber seine eigenen Leute, wird man bei dem Job nicht alt werden. Mit der Staatskasse gilt es sparsam und effektiv umzugehen, und das Volk will ernährt sein.

Gemessen an anderen Vertretern des Genres wurde hier erstaunlich viel für Auge und Ohr getan – selbst ein stimmungsvoller Vorspann wurde nicht vergessen.

Die Spielbarkeit geht in Ordnung, obwohl es manchmal bei den vielen Untermenus zu Verwirrungen kommen kann. Man braucht erst mal eine Weile, bis man sich zurechtfindet. Das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch. Jeder Strategie-Fan (und vielleicht auch der Rest) sollte sich das Teil mal zu Gemüte führen. ■

Lars Rückert

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



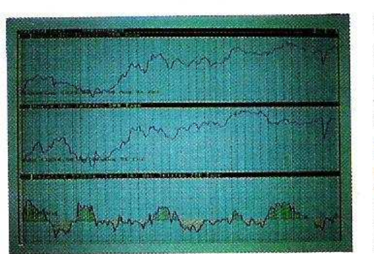
Pech gehabt!



Der Siebenerrat

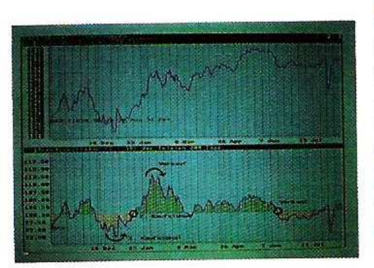
KAPITALIST

Kapitalist - Das Programm zur technischen Aktienanalyse.



Bessere Übersicht: Grafische Ausgabe aller Daten.

Folgende Programmindikatoren lassen wohl das Herz jedes Börsianers höher schlagen: **Trendoszillator, Momentum, Overboard/Oversold, relative Stärke** (nach Levi und Wells Wilder), **Volatilität, New-High/New-Low Durchschnitts- und Indexbildung, Advanced-/Decline-Linie, Beta-Faktor** usw. Die hierzu benötigten Kursdaten können vollautomatisch aus einem **BTX**-File eingelesen und im Speicher dynamisch verwaltet werden.



Funktionsvielfalt: Unzählige Menü-Optionen zur Berechnung.

Die Bedienung erfolgt über eine ausgereifte **Maus-Menü-Steuerung**, die Daten werden in **Multi-Window-Technik** dem Benutzer präsentiert. Eine Ausgabe auf dem Drucker ist ebenso selbstverständlich wie eine Export-/Import-Schnittstelle für andere Programme.



Unschlagbar in Preis und Leistung: **KAPITAList!**

Die Berechnung des optimalen Trendoszillators, die autom. Verwaltung Ihres **Wertpapierdepots** mit Rentabilitätsberechnung, die Erstellung von beliebigen **Top Ten**-Listen und die Verwaltung von **Widerstandslinien** gehören ebenfalls zu den Stärken von **KAPITAList**.

Ab 7. Februar 1992 NEU beim gutsortierten Zeitschriftenhändler!



Demnächst in Ihrem Orbit...

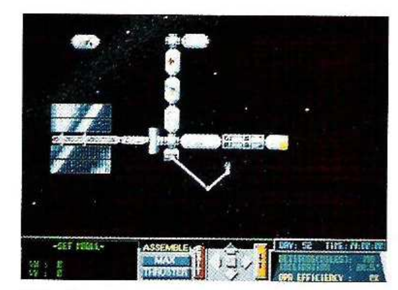
... könnte sich ihre eigene Raumstation befinden. Zumindest dann wenn sie Starbytes neueste Wirtschaftssimulation Space Max spielen.

Moment, werden einige jetzt sagen, kenn' ich schon, ist doch 'n alter Hut mit vielen unübersichtlichen Tabellen. Stimmt zum ganz kleinen Teil, denn es gab schonmal ein Spiel gleichen Namens, und Starbytes Programm basiert zum gewissen Teil auch darauf. Allerdings haben die Bochumer Jungs die Sache komplett neu aufgebaut.

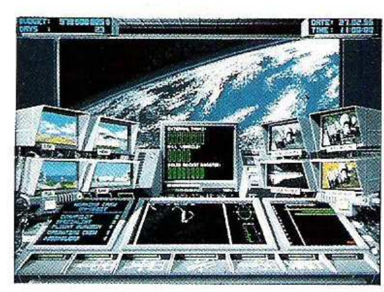
Ziel des Spiels wird es sein, innerhalb von 70 Tagen eine Raumstation im All zu installieren und mit Gewinn zu betreiben. Klingt wie alle Wirtschaftssimulationen, ist aber besser, denn es wird auch Unmengen an Grafik, Animation und Sound geben. Zutaten, die bisher bei Spielen dieses Genres schmerzlich zu kurz kamen und viele Spieler von Wirtschaftsimulationen fernhielten. Die alten Hasen hingegen wird es freuen, daß Space Max mit einem Höchstmaß an Authenzität in Szene gesetzt wird. Alle verwendbaren Ausrüstungsgegenstände, sowie alle Werte basieren auf realen Gegenständen und Daten der NASA.

Die fertige Version soll vorraussichtlich nächsten Monat auf den Markt kommen. Die Shuttles dürfen also schon mal klargemacht werden. ■

gag

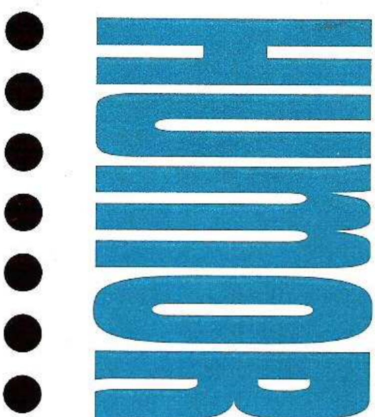


Die Raumstation ...



... und das Kontrollzentrum.

SCHWARZER ...... HUMOR



FLOOR 13

System: PC (VGA, EGA, CGA, Festplatte empfohlen, AdLib-Unterstützung), empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Virgin / PSI, England, Muster von: Hersteller.



Endlich enthüllt – wie die Demokratie wirklich funktioniert. Dort müssen nämlich wesentlich subtilere Methoden angewendet werden, um für Ruhe und Ordnung im Lande zu sorgen und Regierungsgegner unter Kontrolle zu halten – alles natürlich auf höchster Geheimhaltungsstufe. Daher übernimmt der Spieler die Rolle eines (nicht existierenden) Leiters einer (nicht existierenden) Abteilung im 13. Stock einer (nicht existierenden) englischen Behörde und muß (nicht existierenderweise) dafür sorgen, daß in der real existierenden Demokratie alles nach Plan geht. Dazu stehen ihm verschiedene (nicht existierende) Abteilungen zur Verfügung, die alles für ihn übernehmen – von der Beschattung



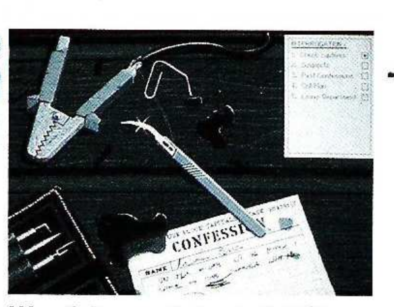
STRENG GEHEIM

Verdächtiger über die Ausquetschung von Geständnissen bis hin zu Meuchelmorden – streng geheim und im Rahmen der Gesetze. Durch die Koordination der Abteilungen muß dafür gesorgt werden, daß Staatsfeinde rechtzeitig erkannt und ausgeschaltet werden und die öffentliche Meinung immer positiv ist. Nur- wer sind die Feinde? Die Antwort kommt spätestens dann, wenn ein Mr. Garcia an der Türe klopft. Dann hat man nämlich einen groben Fehler gemacht und darf Flugstunden aus dem dreizehnten Stock nehmen – eine Aktion, an der auch unser Vorgänger scheiterte...

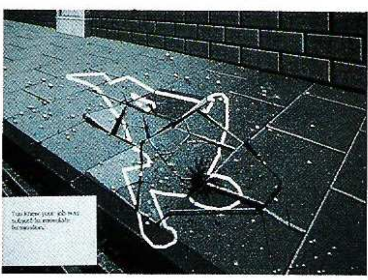
Man muß schon eine extreme Vorliebe für schwarzen britischen Humor haben, um an **Floor 13**, dem neuesten Produkt aus dem Hause **Virgin**, Gefallen zu finden. Erfüllt man diese Voraussetzungen, ist man sehr schnell in dieser Welt aus Verdächtigungen, mehr oder weniger subtiler Gewalt und Paranoia gefangen. Von der technischen Seite her gibt sich das Programm eher bieder und anspruchslos – Schwarzweiß-Grafiken, einfache Tastatursteuerung und eine für Normalpersonen eher langweilige Handlung – ohne die richtige Einstellung jedenfalls. Mir persönlich hat das Programm ganz gut gefallen, es war längst überfällig, daß mal jemand die Wahrhe... ■

man

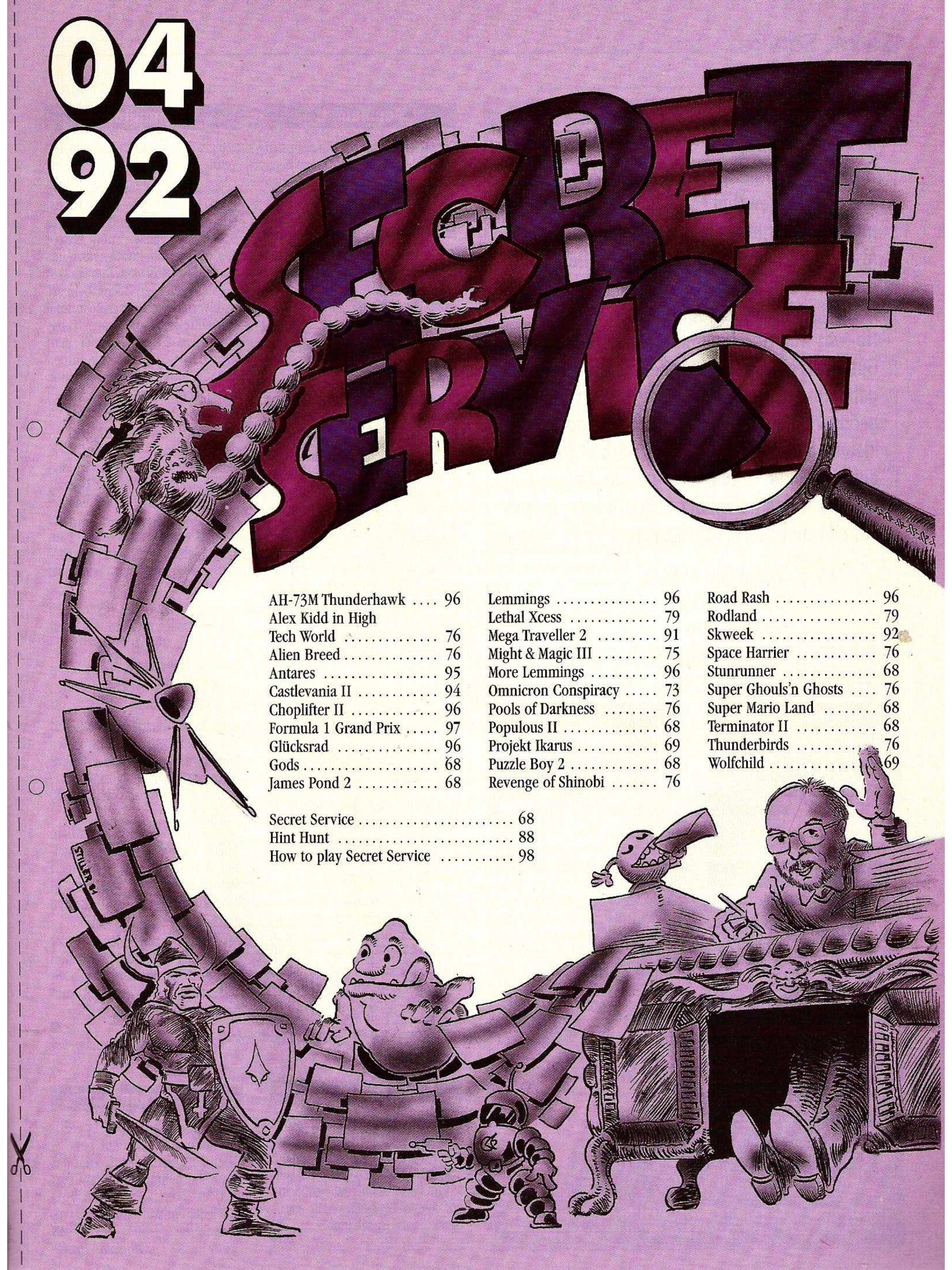
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Anleitung	10
Spielaufbau	9
Motivation	8
Gesamtnote	9
»GUT«	



Wen foltern wir heute? (PC)



Das Ende einer Karriere...


04
92
SECRET SERVICE

Platzangst – Die Zweite

Na, habt Ihr Euch schon an das neue Erscheinungsbild der ASM gewöhnt? Dann können wir ja gleich mit den Neuerungen im Secret Service anfangen. Also, ab jetzt gibt es nur noch zwei Seiten mit jeweils einem Tip für jedes System, und das auch nur noch in jeder zweiten Ausgabe...
He, was wollt Ihr denn mit dem Seil? Aaargh! – Gut, überzeugt, es ist ja schließlich die April-Ausgabe. Im Ernst: Außer der Schrift hat sich nichts geändert, allerdings hat die Änderung doch einen kleinen Nebeneffekt – es geht noch etwas mehr auf eine Seite. Daher, auch auf die Gefahr hin, mich zu wiederholen, der obligatorische Aufruf: Schreibt mal wieder! Und zwar an:

Redaktion ASM
Secret Service
Postfach 870
W-3440 Eschwege

Puzzle Boy 2

Mit dem Passwort *MVMP8PXNM9* hat man nur noch die letzten drei Level vor sich und kann dann alle 40 Level frei anwählen. ■

Steffen Rölling

James Pond 2

Während des Spiels *LITTLE MERMAID* eintippen, und schon haben die Tasten F, M, G, X und RETURN besondere Funktionen – einfach ausprobieren. ■

B.D.

Gods

Versucht Ihr immernoch die Levelcodes einzugeben, die Euch zugetragen wurden? Sorry, das geht leider nicht, da die gültigen Codes erst im Spiel generiert und mit den Highscores abgespeichert werden – Asche auch auf mein Haupt. Als kleine Wiedergutmachung zumindest für die Besitzer der PC-Version hier die Stelle, an der anzusetzen ist: Wenn die Datei HISCORES.DAT wie abgebildet bearbeitet wird, steht der Levelwahl nichts mehr im Wege – vielleicht findet sich ja auch auf den anderen Systemen ein ähnlicher Weg? ■

Mad Mike

```
File: E:\JUNK\HISCORES.BIN                                    HEX   (masked )

000000  01 02 03 04  05 06 07 08  09 0A 0B 0C  0D 0E 0F 00  Name ..............
000010  12 34 56 78  01 02 03 04  05 06 07 08  09 0A 0B 0C   .4Vx............
000020  0D 0E 0F 00  12 34 56 78  0F 0E 0D 0C  0B 0A 09 08   .....4Vx........
000030  07 06 05 04  03 02 01 00  87 65 43 21  00 00 00 00   .........eC!....
000040  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
000050  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
000060  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
000070  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
000080  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
000090  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
0000A0  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
0000B0  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
0000C0  00 00 00 00  00 00 00 00  6E 60 69 43  66 6F 44 73   ........n'iCfoDs
0000D0  4F 67 6C 69  6D 6C 6F 65                             Oglimloe
        B  B  B      C  C  C                   A  A  A
        Pass 3       Pass 4                    Pass 2
(Punkte: 000010 12 34 56 78)
```

Populous II

Gerade am Anfang sollte man sich mit seinen eigenen Aktionen beeilen, sei es nun mit dem Einebnen der Erde oder dem Rauswerfen der eigenen Bewohner aus ihren Häusern Felsklumpen beseitigt man am besten durch Versenken.

Die wichtigste Person des Gegners ist sein Anführer, man sollte ihn daher vernichten, bevor er zu stark wird.

Sehr wirksam ist die Kombination zwischen einzelnen Effekten. So sollte man mal Bäume um eine Stadt oder Festung des Gegners pflanzen und dann anzünden...

Wenn der Gegner die eigenen Leute zu sehr in Bedrängnis bringt, sollte man einfach eine Stadtmauer um die bedrängte Stadt bauen. Der Gegner braucht jetzt doppelt soviele Angreifer wie man selbst Verteidiger.

Sollten die eigenen Leute von der Pest befallen sein, sollte man sie nicht gleich töten, sondern zum Magneten rufen. Dort erschafft man einen Kämpfer – der lebt zwar nicht lange, läuft aber in Richtung Gegner.

Jeder Kämpfer ist gegen einen bestimmten Effekt immun: Adonis gegen Sümpfe, Heracles gegen Erdbeben, Odysseus gegen Blitze, Achilles gegen Feuer und Helena gegen Wasser.

In der Endphase des Spiels sollte man unbedingt mal die Giftpilze zum Einsatz bringen. Sie sind besonders wirkungsvoll, wenn das Land fast ganz eben ist.

Einer der gemeinsten Effekte ist der Wasserstrudel, man sollte immer gleich mehrere von ihnen in die selbe Richtung legen. Sie sind auch nach einer Flutwelle praktisch, da sie verhindern, daß der Gegner das Land wieder aufschüttet. ■

Peter Schreiner

Super Mario Land

Wenn man auf dem Game Boy den Endgegner der vierten Welt besiegen will, muß man sich unten auf das dritte Kästchen von links stellen und sehr schnell abwechselnd auf A und B drücken. Mit etwas Glück ist es zu schaffen. ■

FUX

Terminator II

Einige Tips zu den einzelnen Leveln.

Level 1: Empfehlenswert ist ein Joystick mit Dauerfeuer. Zunächst läßt man den Gegner seine 12 Schuß verschießen und weicht aus, indem man Joystick nach unten und Feuer drückt. Danach läßt man die eigenen sechs Schüsse los, womit der Gegner schonmal zur Hälfte ausgespielt hat. Jetzt beginnt der Prügelspaß, bei dem man den Gegner herankommen läßt und ihm mit der Kombination aus Dauerfeuer und Joystick nach rechts oben den Rest gibt.

In Level 2 hält man zunächst einen gewissen Abstand vom Truck. Falls man in Level 1 beschädigt wurde, kann man seine Energie durch Einsammeln der weißen Kreise mit dem Rad darin wieder auffrischen. Am Schluß muß man darauf achten, daß man entweder in der Mitte, ganz rechts oder ganz links bleibt.

In Level 3 sollte man sich einfach von links nach rechts durcharbeiten.

Level 4: Siehe Level 1.

Level 5: Hier muß sich jeder alleine durchkämpfen.

Level 6: Man achte auf die Polizisten, die in der Mitte des rechten Bildschirmrandes sind. Praktischerweise sollte man immer zwei oder drei Schüsse als „Vorhut" ausschicken.

Level 7: Hier sollte man mit dem Wagen immer in Bewegung bleiben, da Sarah sonst terminiert werden könnte. Achtung, auf dem Fahrstreifen ganz rechts stehen Autos.

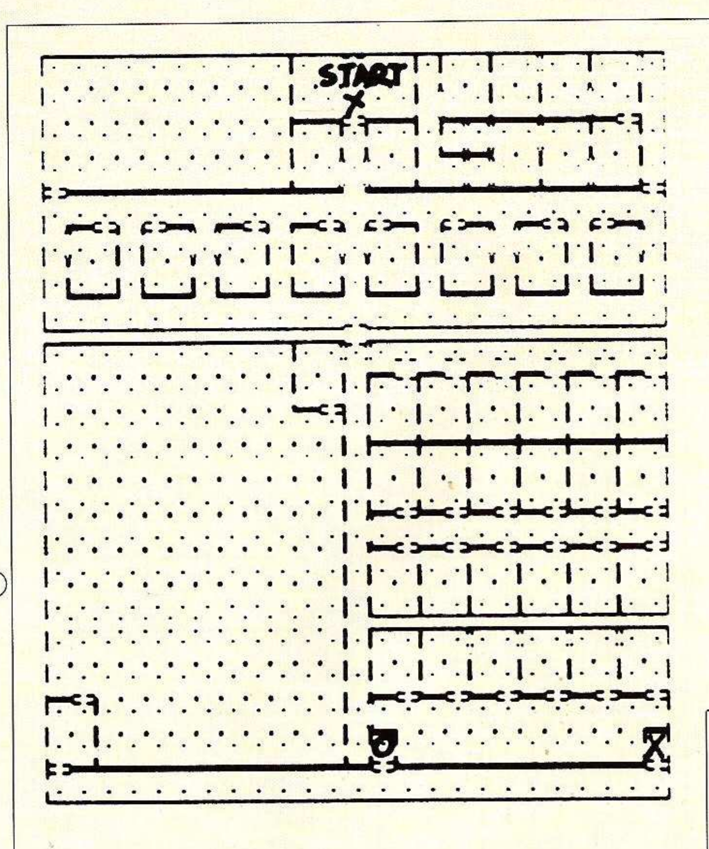
Level 8: Hier hat der Gegner leider unbegrenzt Munition. Also muß man zunächst aus der Distanz seine Munition verballern und dann zum Handgemenge übergehen... ■

Simon Fleischhauer

Stunrunner

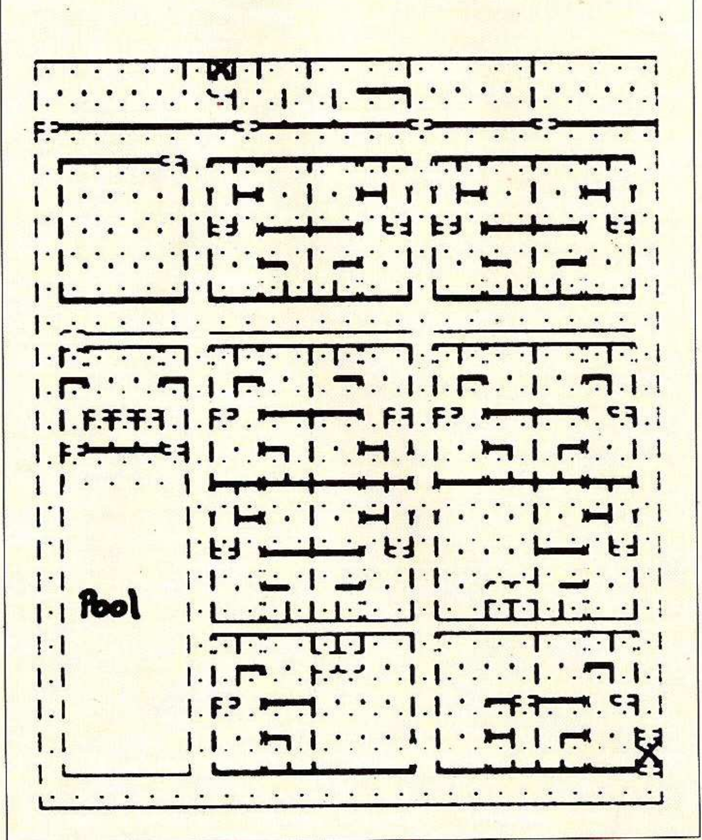
Eine Abkürzung zu Level 14 gefällig? Dann sollte man in Level 9 gleich zu Anfang rechts oben das Powerpad nehmen und damit an die Decke fahren. Und schon wurde wieder ein Warp auf dem Lynx entdeckt. ■

Andreas Brand



Level 1 ▲

Level 2 ▼



Projekt Ikarus

Hier kommen die Karten nebst einigen Hinweisen für die Level 1 bis 14. Das einzige Problem besteht momentan noch darin, das Raumschiff zu starten – wer es geschafft hat, möge sich bitte melden.

Level 1: Der Code für Tür 1 lautet „RUM", der für Tür 2 „GENERAL GERALD WOLF". In diesem Level sollte man das Seil nicht vergessen.

Level 2: Hier findet man eine Leiche im Pool.

Level 3: Zum Betreten des Vergnügungsparks sollte man ein Loch in die Wand sprengen.

Level 4: Vorsicht – die meisten Türen führen zu Wasserspeichern.

Level 5: Vorsicht – Hochspannung.

Level 7: Hier muß man das Seil an die Antenne binden und den Spieler abseilen. Nicht vergessen, die Fernsteuerung mitzunehmen.

Level 8: Zur Umgehung der Fallen sollte man ein Loch in die Wand sprengen.

Level 9: Dieses Level muß durch das Loch im Boden verlassen werden.

Level 10: Vorsicht, Strahlung! Man sollte den Strahlenschutzanzug benutzen und nicht vergessen, die ID-Karte mitzunehmen.

Level 11: Hier auf keinen Fall sprengen! Auf die künstliche Wand achten.

Level 13: Zum Öffnen der Türe die Fernsteuerung benutzen.

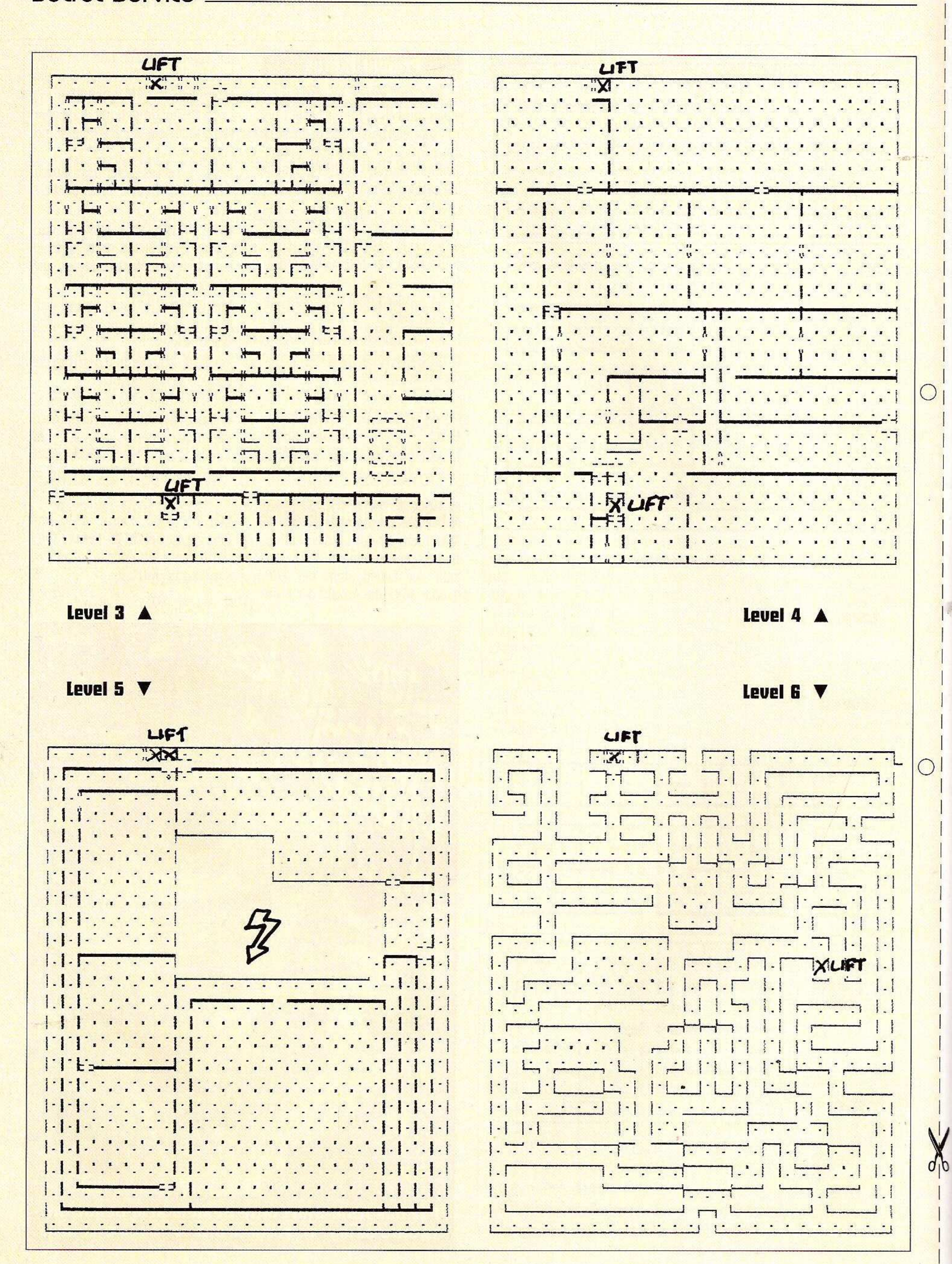
Level 14: Der Code lautet XB79A. Wichtig ist es, auf den versteckten Raum zu achten. ■

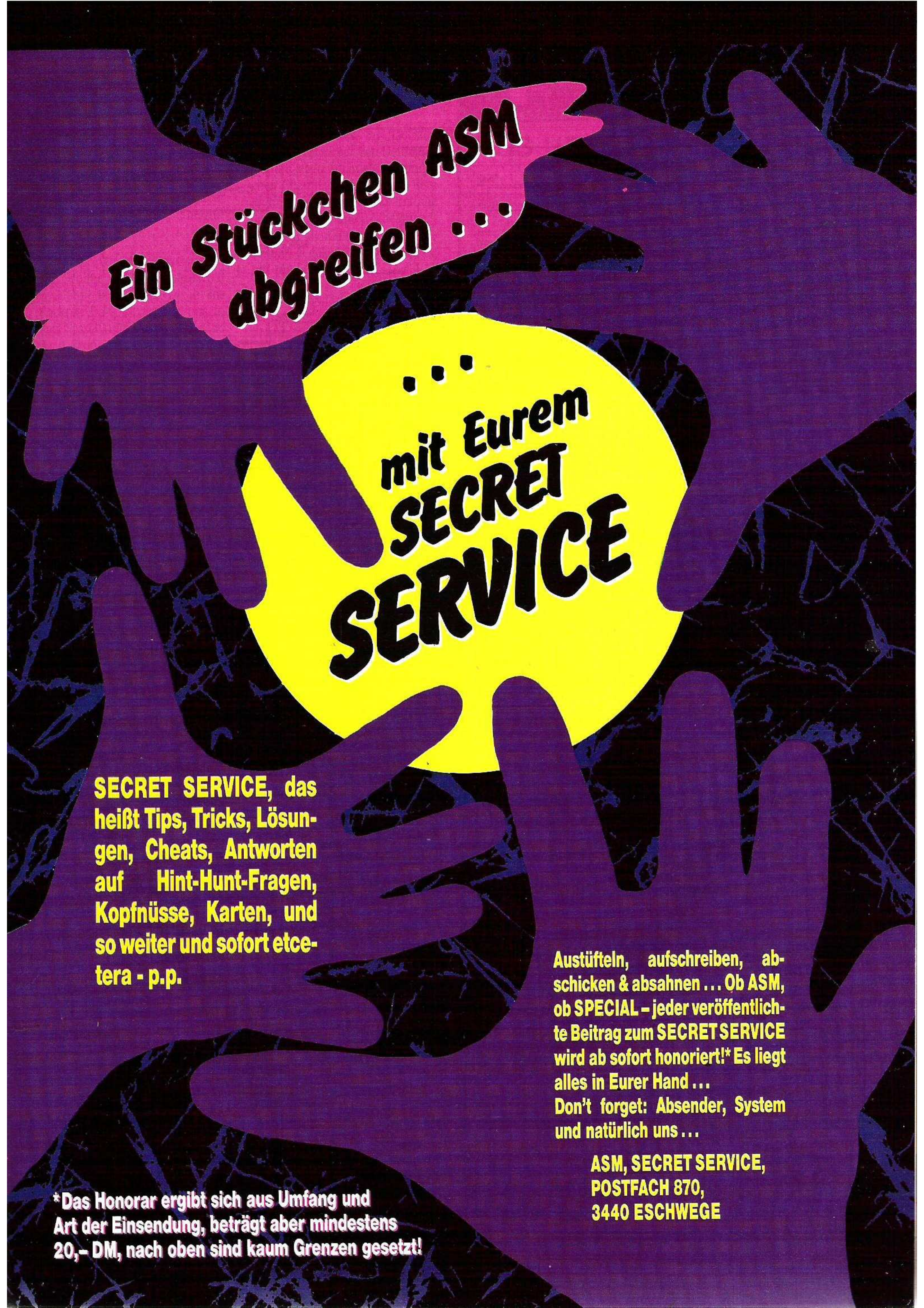
Frank Roth

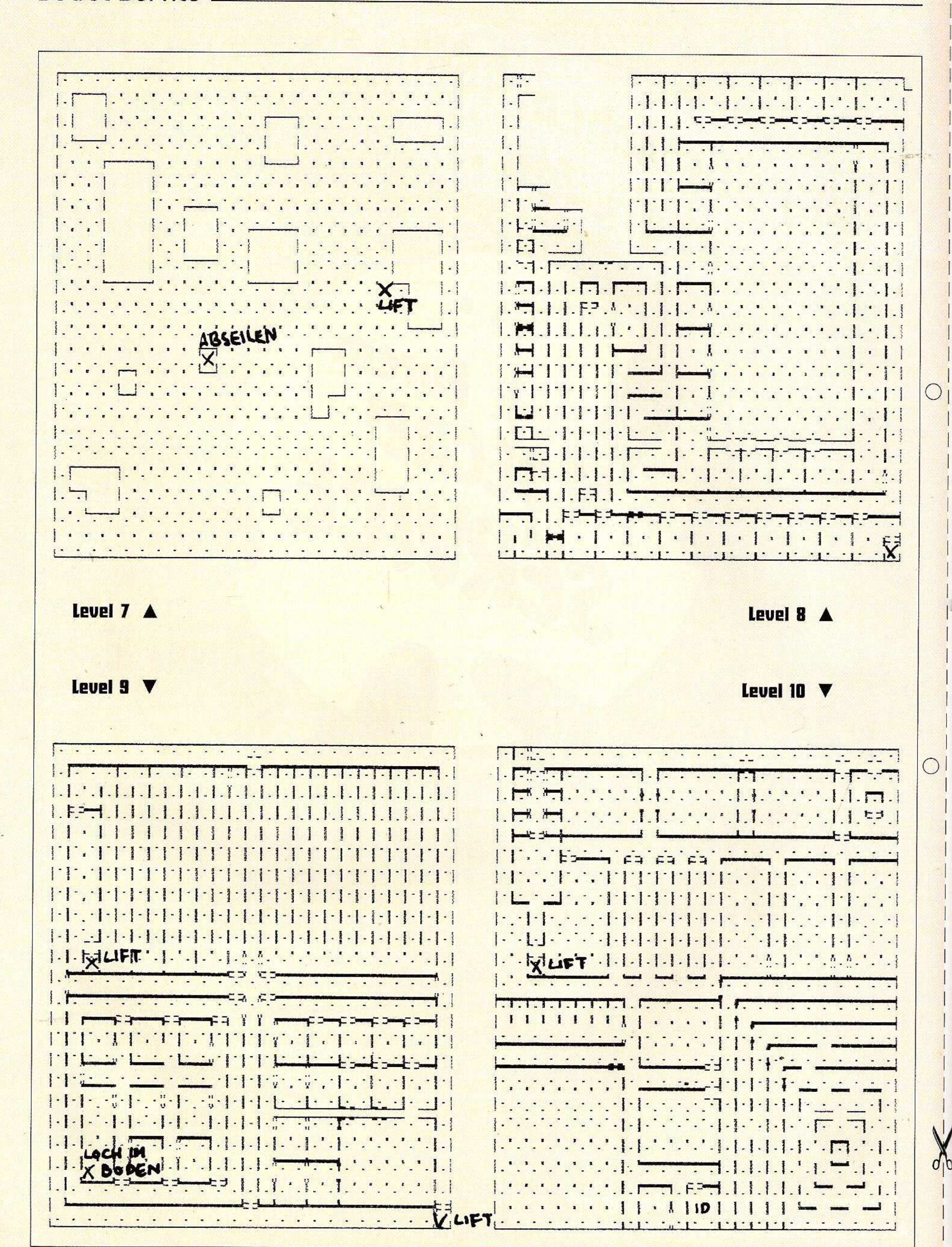
Wolfchild

Mit einem Modul ist das Wolfsleben wesentlich einfacher: Die Anzahl der Leben steht bei *$EF1 (max. $63)*, die Anzahl der Bomben bei *$F37 (max. $63)*, die Energie ist bei *$E3D (max. $0C)* zu finden – zumindest auf einem Amiga mit 1MB. ■

Sledge


LIFT
LIFT
LIFT
LIFT
Level 3 ▲
Level 4 ▲
Level 5 ▼
Level 6 ▼
LIFT
LIFT
LIFT


Ein Stückchen ASM abgreifen ...
... mit Eurem SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE, POSTFACH 870, 3440 ESCHWEGE
*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!


ABSEILEN
LIFT
Level 7 ▲
Level 8 ▲
Level 9 ▼
Level 10 ▼
LIFT
LOCH IM
BODEN
LIFT
LIFT
ID

Omnicron Conspiracy

Hier ist sie, die Komplettlösung. Erspielt auf einem PC, dürfte aber auch für alle anderen Systeme gültig sein.

Nachdem wir die Anweisungen der Drohne auf dem Raumschiff erhalten haben, folgen wir ihr ins Cockpit. Dort setzen wir uns in den Sessel und stellen den Kurs nach Cron ein.

Dort angekommen beamen wir uns auf den Planeten und folgen Lazlov Drek. Der führt uns zum Aufzug, mit dem wir uns in den fünften Stock begeben und unser Raumschiff volltanken. Danach geht es mit dem Aufzug in den sechsten Stock. Wir gehen an der Wache vorbei und geben unsere Waffe bei der Sekretärin ab.

Weiter geht es nach links zum Polizeichef. Von ihm erhalten wir ein paar Anweisungen und einen Kurs zum Frachter Black Star. Anschließend holen wir uns unsere Waffe wieder und fahren mit dem Aufzug nach unten. Von dort geht es mittels Transporter wieder auf unser Raumschiff, wo wir unsere Dienstmarke im Schlafzimmer nehmen und uns eine Runde aufs Ohr legen. Gut ausgeschlafen nehmen wir unsere Kreditkarte und lassen uns wieder nach Cron beamen.

Dort verlassen wir die Polizeistation und suchen in der Stadt den grünen Frosch, der am Geldautomaten Fliegen fängt. Wir sprechen ihn (ohne Dienstmarke) an und kaufen den Detonator. Danach holen wir uns am Bankautomaten 350 Credits und gehen in die Bibliothek.

Bei der Benutzung des Computers mit dem Schild wird eine Geheimtüre frei. Der Mentant, der uns auf der anderen Seite erwartet, führt uns zu Den Herth, der uns den Kurs nach Delphi gibt. Wir verlassen den Geheimgang und finden uns in der Bibliothek wieder.

Nun gehen wir in den Mentanten-Tempel und kaufen eine Papierblume. Jetzt benutzen wir unsere Laserpistole und schalten sie auf Betäubung um. Wir gehen zwei Mal nach rechts, betäuben die jeweiligen Mentanten und gehen dann durch die obere Tür in der Mitte des Raumes. Im nächsten Raum schalten wir den Detonator ein und legen ihn in die entzündlichen Chemikalien. Raus aus dem Raum, wieder nach links und die dortigen Mentanten betäuben, von dem Mentanten, dem wir die Blume abgekauft haben, lassen wir uns jedoch töten.

Zum Glück werden wir von unserer Drohne auf dem Schiff wiederbelebt. Wir begeben uns in den *Electro Spin* und kaufen uns eine Platte, die eine freundliche Melodie und einen ebenso freundlichen Text besitzt.

Weiter geht es mit dem Raumschiff nach Delphi, wo wir uns mit dem Aufzug zur Wohnung von Rand Ungar begeben. Dort gehen wir in den Raum ganz rechts und folgen Rand Ungar. Da es Zeit für eine Erholungspause ist, benutzen wir das Sofa, danach verlassen wir den Raum und nehmen den *Card Key* vom Sofa.

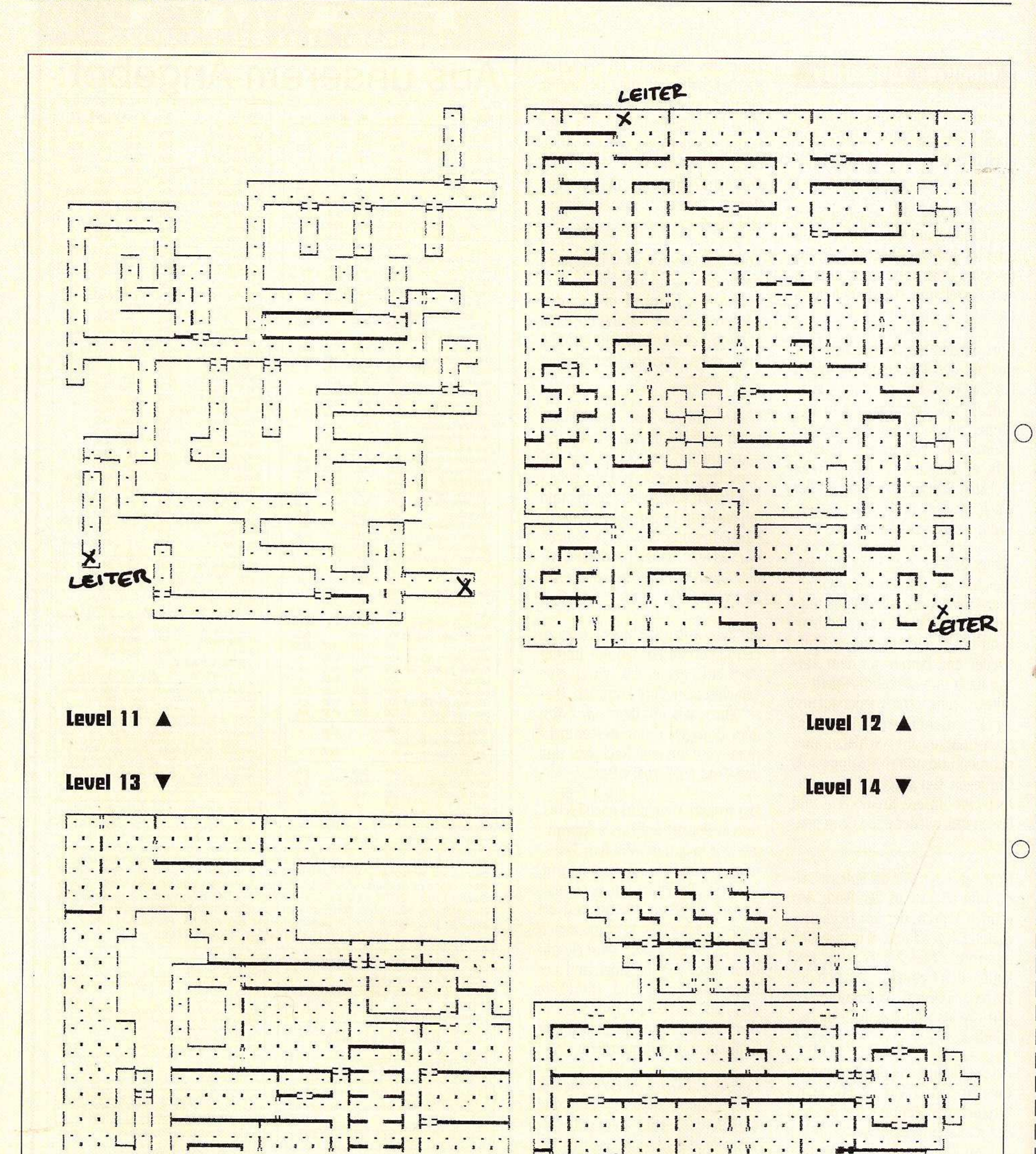
Mit dem Aufzug geht es weiter zu den Laboratorien, wo wir immer nach links gehen, bis wir an eine verschlossene Türe kommen. Diese öffnen wir mit dem *Card Key*, dem dortigen Computer entnehmen wir dann eine Nachricht und den Kurs zu Sarbai's Base.

Der weitere Weg führt nach rechts, bis ein Polizist auf uns zukommt, den wir betäuben. Mit dem Transporter beamen wir uns nach Cron, wo wir alle Polizisten betäuben. Danach begeben wir uns auf die Suche nach einer verschlossenen Tür. Ist sie gefunden, wird sie mit dem *Card Key* geöffnet und der Alien dahinter getötet. Die Platte aus dem *Electroon Spin* wird in den Computer gelegt und dieser benutzt und programmiert.

Zurück auf Delphi fliegen wir mit dem Raumschiff nach Cron und tanken das Schiff neu auf. Anschließend geht es zu Sarbei's Base.

Wir erledigen dort alle Lebewesen, die uns in die Quere kommen. Wenn wir in dem Raum mit der Laserkanone angekommen sind, kommt Limmarr Quattro auf uns zu, der terminiert wird. Jetzt brauchen wir nur noch nach Cron zurück, um dem Polizeichef Bericht zu erstatten. ■

Markus Kreksch


LEITER
LEITER
LEITER
Level 11 ▲
Level 12 ▲
Level 13 ▼
Level 14 ▼
LEITER
LEITER

Might & Magic III

Wem im Kampf gegen Monster und andere Widrigkeiten des Heldenlebens die nötige Ausrüstung fehlt, der darf sich jetzt freuen. Mit dem folgenden Trick kann man sich jeden im Spiel vorkommenden Gegenstand ins Inventar mogeln.

Eine Figur kann maximal 18 Objekte mit sich führen. Diese Objekte werden in werden in den Spielstandsdateien *(z.B. SAVE00.MM3)* als vier Felder zu je 18 Bytes abgespeichert. Die folgenden Offsets müssen zum Offset des ersten Buchstaben des Namens der jeweiligen Figur hinzuaddiert werden, um an die jeweilige Eigenschaft des Gegenstands zu kommen:

144-161: Zustand
182-200: Material
220-237: Objekt
239-256: Magische Eigenschaft

Ein Beispiel: Der Name der ersten Figur beginnt bei Position 1953. Um nun den ersten Gegenstand zu verändern, addiert man 220 zu 1953, der erste Gegenstand ist also bei Offset 2173 abgespeichert.

Das Byte für den Zustand gibt mit den beiden hochwertigen Bits an, ob ein Gegenstand *broken* oder *cursed* ist. Die unteren 6 Bits geben die magische Ladung von 0 bis 63 an. Die Bedeutung der anderen Werte ist der Tabelle zu entnehmen.

Bits	7	6	5	4	3	2	1	0
Sinn	B	C	Magische Ladung					

Noch einige Tips, um diese Mogelmöglichkeit sinnvoll auszunutzen: Wenn man jedem Waffen- und Schutzgegenstand das Material *Personaly* zuweist, erhält man ein Maximum an Armor Class- und Attack-Bonus. Wer mehr Erfahrungspunkte oder Geld braucht, der sollte einem Charakter seines Teams einfach 18 *Obsidians* oder *Plate Armors* aufladen und im nächsten Laden für satte 100.000 Kröten verscherbeln. Das Geld kann man dann im Erfahrungsbrunnen in Fountain Head in Erfahrungspunkte investieren. ■

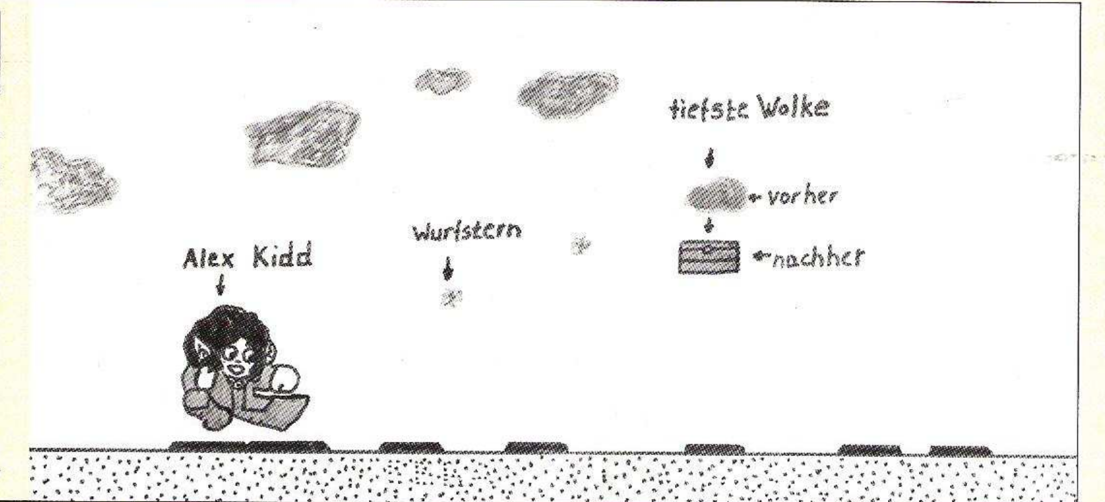
André Perrot

Byte	Material	Magie-Eigenschaft	Objekt
0	None	None	None
1	Wood	Light	Long Sword
2	Leather	Awakening	Short Sword
3	Brass	Detect Magic	Broad Sword
4	Bronze	Elem. Arrows	Simitar
5	Iron	First Aid	Cutlass
6	Silver	Magic Fists	Sabre
7	Steel	Energy Blasts	Club
8	Gold	Sleeping	Hand Axe
9	Platinum	Revitalization	Katana
10	Glass	Cure Wounds	Nunchakas
11	Crystal	Sparks	Wakazashi
12	Coral	Create Rope	Dagger
13	Lapis	Toxic Clouds	Mace
14	Pearl	Elements	Flail
15	Amber	Pain	Cudgel
16	Ebony	Jump	Maul
17	Quartz	Acid Stream	Spear
18	Ruby	Turn Undead	Bardiche
19	Emerald	Levitation	Glaive
20	Sapphire	Wizzard's Eye	Halberd
21	Diamond	Silence	Pike
22	Obsidian	Bless	Flamberge
23	Unknown	Identificate	Trident
24	Might	Lightning	Staff
25	Strength	Holy Bonus	Hammer
26	Warrior	Power Cure	Naginata
27	Ogre	Nature	Battle Axe
28	Giant	Loyd's Beacon	Grand Axe
29	Thunder	Magic Shield	Great Axe
30	Force	Heroism	Short Bow
31	Power	Immobilization	Long Bow
32	Dragon	Water Walking	Crossbow
33	Photon	Frost Biting	Sling
34	Clever	Find Monster	Padded Armor
35	Mind	Fireballs	Armor
36	Sage	Cold Rays	Scale Armor
37	Thought	Antidotes	Ring Mail
38	Knowledge	Acid Spray	Chain Mail
39	Intellect	Distortion	Splint Mail
40	Wisdom	Feeble Mind	Plate Mail
41	Genius	Vaccination	Plate Armor
42	Buddy	Gating	Shield
43	Friendship	Teleportation	Helm
44	Charm	Death	Crown
45	Personaly	Free Movement	Tiara
46	Charisma	Paralyzing	Gauntlets
47	Leadership	Deadly Swarms	Ring
48	Ego	Sanctuaries	Boots
49	Holy	Dragon Breath	Cloak
50	Quick	Feasting	Robes
51	Swift	Fiery Flails	Cape
52	Fast	Recharging	Belt
53	Rapid	Freezing	Broach
54	Health	Portals	Medal
55	Life	Stone to Flesh	Charm
56	Troll	Duplication	Cameo
57	Vampire	Disintegration	Scarab
58	Spell	Half for Me	Pendant
59	Castores	Raising Dead	Necklace
60	Witch	Etherealization	Amulet
61	Mage	Dancing Swords	Rod
62	Archmage	Moon Rays	Jewel
63	Arcane	Mass Distortion	Gem
64	Protection	Prismatic Light	Box
65	Armored	Enchantment	Orb
66	Defender	Incinerating	Horn
67	Stealth	Holy Words	Coin
68	Divine	Resurrection	Wand
69	Mugger	Storms	Whistle
70	Burgler	Megavoltage	Potion
71	Looter	Infernos	Scroll
72	Brigand	Sun Rays	Torch
73	Filch	Implosions	Rope and Hooks
74	Thief	Star Burst	Useless Item
75	Rogue		Ancient Jewelry
76	Plunder		Green Eyeball Key
77	Criminal		Red Warriors Key
78	Pirate		Sacred Silver Skull
79			Ancient Artifact of Good
80			Ancient Artifact of Neutrality
81			Ancient Artifact of Evil
82			Jewelry
83			Clever Precious Pearl of Youth and Beauty
84			Black Terror Key
85			King's Ultimate Power Orb
86			Ancient Fizbin of Misfortune
87			Gold Master Key
88			Quatloo Coin
89			Hologramm Sequencing Card 001
90			Yellow Fortress Key
91			Blue Unholy Key
92			Hologramm Sequencing Card 002
93			Hologramm Sequencing Card 003
94			Hologramm Sequencing Card 004
95			Hologramm Sequencing Card 005
96			Hologramm Sequencing Card 006
97			Z Item 23
98			Blue Priority Card
99			Interspacial Transport Box
100			Might Potion
101			Golden Pyramid Key Card
102			Alacorn of Icarus
103			Sea Shell of Serenity

Alex Kidd in High Tech World

Ein kleiner Tip, wie man im Wald nach der Burg zu mehr Geld kommt: Wenn man am Wasser angelangt ist, sucht man zuerst die tiefstliegende Wolke. Hat man sie gefunden, so muß man versuchen, sie fünf Mal mit dem Wurfstern zu treffen. Danach verwandelt sie sich in eine Geldtruhe mit 200 Goldstücken Inhalt. Aber Vorsicht – die Gegend wird von Ninjas unsicher gemacht. ■

Sven Laubig



Space Harrier

Hier sind die Passwörter für das Game Gear:

Level 2: EAGF
Level 3: CHFA
Level 5: DGBC
Level 6: HBGA
Level 7: FBHE
Level 9: BFCH
Level 10: HGDA
Level 11: AGEC

■

Alex Stoeber

Super Ghouls'n' Ghosts

Wer auf dem Super Famicom in ein reichlich ausgestattetes Cheatmenü kommen will, der gehe im Optionen-Menü auf *Exit*, halte auf dem zweiten Joypad die beiden Tasten (L+R) sowie *Start* gedrückt und drücke auf dem ersten Joypad die *Start*-Taste. ■

Ch. & Th. Lorenz

Revenge of Shinobi

Wem auf dem Mega Drive die Anzahl der verfügbaren Shuriken nicht reicht, der sollte sie im Optionen-Menü mal auf 0 stellen – nach einiger Zeit verwandelt sich die 0 in das Symbol für Unendlichkeit. ■

Gary Hendry

Alien Breed

Wenn man im Spiel den Namen des Programmierers, also *TULEBY* (Y=Z) eintippt, kommt man automatisch ein Level weiter. ■

Albert Schubert

Thunderbirds

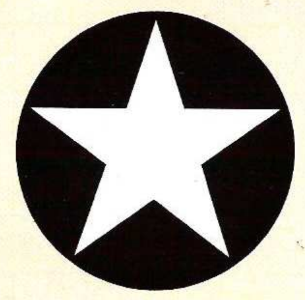
Die Paßwörter für die Missionen 2, 3 und 4 lauten: *RECOVERY, ALOYSIUS, ANDERSON.* ■

Lars Preschke

Pools of Darkness

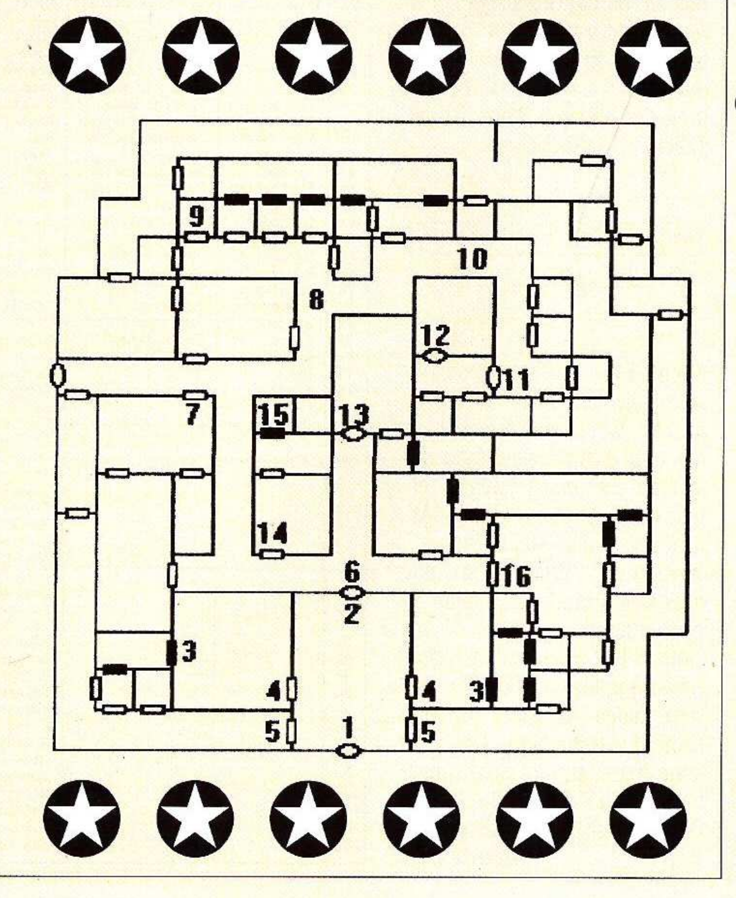
Hier sind die Karten für die Städte und Dungeons nördlich der *Moonsea*. Es sind dort zwar auch noch einige kleinere Farmen, Dörfer und Höhlen zu finden, allerdings sind diese recht einfach zu erforschen, so daß auf Karten verzichtet wurde. ■

Sönke Seidler



Taydome's Keep

Kimarr vs. Quil



Mapkey

1 Entrance
2 A Note
3 Another Note
4 Tapestries
5 Patrol
6 Ruoln Wishes To Join
7 Quil Appears
8 Ruoln Summons Monsters
9 Rouln Summons Monsters
10 A Group Of Drow
11 Voices Behind The Door
12 Kimarr Caught Quil
13 Another Group Of Drow
14 Two Plan Warriors
15 Treasure Under A Trap
16 Taydome's Library

ARBIROSOFT

0 21 54 61 59 — 0 21 54 61 59

AMIGA-Software

Titel		Preis
688 Attack Submarine	dt.	59.90
A 320 Airbus 1MB	dt.	99.90
AD&D Collection		74.90
Advantage Tennis	dt.	59.90
Air Sea Supremacy	dt.	74.90
Another World	dt.	59.90
Bane Cosmic Forge *	kpl.dt.	79.90
Bards Tale 3	dt.	59.90
Battle Isle	kpl.dt.	69.90
Betrayal	dt.	74.90
Birds of Prey 1MB	dt.	79.90
Buck Rogers 1MB	kpl.dt.	84.90
Bundesliga Man. Prof.	kpl.dt.	69.90
Cadaver	kpl.dt.	64.90
Celtic Legends	dt.	69.90
Centurion-Def. of Rome	dt.	59.90
Cruise for a Corpse	kpl.dt.	64.90
Death Knights o.Krynn	kpl.dt.	74.90
Deuteros	dt.	74.90
Die Kathedrale	kpl.dt.	84.90
Double Dragon 3	dt.	59.90
Drachen von Laas	kpl.dt.	59.90
Dungeon Master 1MB	kpl.dt.	64.90
Elvira 1MB	kpl.dt.	74.90
Elvira 2 *		79.90
Eye of the Beholder	kpl.dt.	69.90
F-15 Strike Eagle 2	dt.	79.90
F-19 Stealth Fighter	dt.	69.90
Face Off		59.90
Fate - Gates of Dawn	kpl.dt.	69.90
First Samurai	dt.	69.90
Formula One Grand Prix	dt.	74.90
Gauntlet 3	dt.	59.90
Godfather	dt.	69.90
Gods	dt.	59.90
Great Courts 2	dt.	64.90
Harpoon 1.21	dt.	74.90
Heart of China 1MB	kpl.dt.	74.90
Heimdall 1MB		74.90
Imperium	dt.	59.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt.	64.90
Indianapolis 500	dt.	59.90
Jahangir Khans Squash		59.90
James Pond 2	dt.	59.90
Jimmy Whites Snooker	dt.	74.90
Kings Quest 5 1MB	dt.	84.90
Knights of the Sky 1MB	dt.	79.90
Last Ninja 3	dt.	64.90
Leander	dt.	59.90
Legend of Faerghail	kpl.dt.	64.90
Leisure Suit Larry 3	kpl.dt.	84.90
Leisure Suit Larry 5	dt.	74.90
Lemmings	dt.	59.90
Lemmings Data Disk	dt.	49.90
Life & Death 1MB		59.90
Loom	kpl.dt.	69.90
Lotus Turbo Chall. 2	dt.	59.90
M 1 Tank Platoon	dt.	69.90
Mad TV *	kpl.dt.	69.90
Magic Pockets	dt.	59.90
Manch. United Europe		59.90
Mega lo Mania	kpl.dt.	69.90
Mega Twins	dt.	59.90
Megatraveller 1MB	kpl.dt.	69.90
Merchant Colony	dt.	69.90
Microprose Golf 1MB	dt.	79.90
Midwinter	dt.	64.90
Midwinter 2 1MB	kpl.dt.	79.90
Might & Magic 3 *		69.90
Monkey Island 1MB	kpl.dt.	69.90
Moonbase		79.90
Moonstone		69.90
Nebulus 2	dt.	59.90

AMIGA-Software

Titel		Preis
Nightshift	dt.	54.90
Nova 9 *	dt.	74.90
Oil Imperium	kpl.dt.	29.90
Outrun Europa	dt.	59.90
PGA Tour Golf Plus	dt.	69.90
Pirates	dt.	59.90
Police Quest 2 1MB		84.90
Pools of Darkness *	kpl.dt.	69.90
Populous	dt.	34.90
Populous 2 1MB	dt.	69.90
Populous World Editor	dt.	39.90
Power Monger	dt.	29.90
Power Monger Data Disk	dt.	39.90
Pro Sports Challenge		74.90
R-Type 2	dt.	64.90
Railroad Tycoon 1MB	kpl.dt.	79.90
Rainbow Collection	dt.	59.90
RBI 2 Baseball		69.90
Realms		69.90
Red Baron 1MB	dt.	74.90
Robin Hood	kpl.dt.	59.90
Silent Service 2 1MB	dt.	79.90
Space Quest 3 1MB	kpl.dt.	84.90
Space Quest 4 * 1MB	dt.	84.90
Speedball 2	dt.	64.90
Spellfire the Sorcerer		24.90
Starflight 2 1MB	dt.	59.90
Stratego	dt.	59.90
Supremacy	dt.	69.90
Terminator 2 1MB	dt.	59.90
Test Drive 3 *		69.90
The Simpsons	dt.	59.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Tip Off Basketball	dt.	59.90
Traders	kpl.dt.	64.90
Ultima 6 * 1MB	dt.	69.90
Utopia	dt.	74.90
Wayne Gretzky 2 C.Cup		59.90
Wild West World	kpl.dt.	84.90
Willy Beamish 1MB	dt.	74.90
WWF WrestleMania	dt.	59.90

.....und viele weitere Programme!!!

PC CD-ROM MultiMedia Angebote auf Anfrage!

PC CD-ROM

Titel		Preis
Bane of Cosmic Forge *		129.90
Indiana Jones 4 *		99.90
Jones in Fast Lane		99.90
Kings Quest 5 *		99.90
Leisure Suit Larry 5 *		99.90
Loom *		89.90
Mixed Up Mother Goose	dt.	79.90
MultiMedia Upgrade-Kit 3		498.00
Space Quest 4 *		99.90
Stellar 7		99.90
Ultima 1 - 6 *		169.90
Wing Com. 1 & Miss.1&2	dt.	129.90
Wing Com. 1 & Ultima 6	dt.	129.90

PC-Software

Titel		Preis
Aces of the Pacific *	dt.	79.90
Advantage Tennis	dt.	69.90
Airline	kpl.dt.	69.90
Airline Transport Pilot		84.90
Bane Cosmic Forge *	kpl.dt.	89.90
Bards Construction Set	dt.	69.90
Bards Tale Trilogy	dt.	84.90
Battle Isle (HD)	kpl.dt.	84.90
Battletech 2		84.90
Betrayal	dt.	79.90
Blues Brothers	dt.	69.90
Boston Bomb Club	dt.	64.90
Buck Rogers	kpl.dt.	84.90
Bundesliga Manager	kpl.dt.	59.90
Bundesliga Man. Prof.	kpl.dt.	69.90
Cadaver	kpl.dt.	84.90
Castle of Dr. Brain	dt.	84.90
Castles	dt.	79.90
Centurion-Def. of Rome	dt.	69.90
Civilization		84.90
Conan the Cimmerian	dt.	79.90
Conquest of Longbow		84.90
Das Boot (3&5)		79.90
Deathbringer	dt.	64.90
Demongate *		69.90
Die Kathedrale	kpl.dt.	84.90
Elite Plus	dt.	84.90
Elvira	kpl.dt.	84.90
Elvira 2 (HD)	kpl.dt.	84.90
Eye of the Beholder	kpl.dt.	84.90
Eye of the Beholder 2		74.90
F-117A Nighthawk	dt.	84.90
F-16 Falcon 3.0 *		99.90
F-19 Stealth Fighter		79.90
Godfather	dt.	69.90
Gods (HD)	dt.	74.90
Great Courts 2 (HD)	dt.	69.90
Gunship 2000	dt.	84.90
Harpoon 1.21	dt.	84.90
Heart of China	kpl.dt.	84.90
Home Alone	dt.	69.90
Imperium	dt.	69.90
Indiana Jones 3	kpl.dt.	84.90
Indianapolis 500	dt.	69.90
Jetfighter 2	dt.	89.90
Jones in Fast Lane		69.90
Kings Quest 5 (HD)	kpl.dt.	99.90
Knights of the Sky	dt.	89.90
Laffer Utilities		84.90
Legend of Faerghail	kpl.dt.	69.90
Leisure Suit Larry 1		84.90
Leisure Suit Larry 5	kpl.dt.	84.90
Lemmings	dt.	79.90
Lightspeed	dt.*	89.90
Links (HD)	dt.	84.90
Loom	kpl.dt.	69.90
Lord of the Rings 2 *	dt.	79.90
Lost in LA		84.90

PC-Software

Titel		Preis
M 1 Tank Platoon	dt.	84.90
Mad TV	kpl.dt.	84.90
Mario Andretti	dt.	69.90
Martian Dreams (HD)		79.90
Martian Memorandum		84.90
Megatraveller	kpl.dt.	79.90
Megatraveller 2		79.90
Merchant Colony	dt.	74.90
Midwinter 2 *	kpl.dt.	84.90
Might & Magic 3	kpl.dt.	84.90
Mike Diktas Football	dt.	79.90
Monkey Island	kpl.dt.	84.90
Monkey Island 2		69.90
Monkey Island 2 *	kpl.dt.	84.90
Nova 9		84.90
Oil Imperium	kpl.dt.	29.90
Paperboy 2	dt.	59.90
PGA Tour Golf Plus	dt.	79.90
Pirates	dt.	59.90
Police Quest 3	kpl.dt.	84.90
Pools of Darkness		69.90
Pools of Darkness *	kpl.dt.	74.90
Populous	dt.	34.90
Populous 2 *	dt.	79.90
Populous-Promised Land	dt.	24.90
Power Monger *	dt.	79.90
Pro Sports Challenge		74.90
Quest for Glory 2		84.90
Railroad Tycoon	dt.	84.90
RBI 2 Baseball		69.90
Red Baron (HD)	kpl.dt.	84.90
Riders of Rohan	dt.	89.90
Rise of the Dragon	kpl.dt.	79.90
Secret Weap.Luftwaffe		84.90
Secret Weapons Mission		39.90
Shadow Sorcerer	kpl.dt.	79.90
Shanghai 2		84.90
Silent Service 2	dt.	79.90
Space 1889	dt.	84.90
Space Ace 2	dt.	84.90
Space Quest 1		84.90
Space Quest 4 (HD)	kpl.dt.	84.90
Speedball 2	dt.	79.90
Spellcasting 201		89.90
Star Trek *	dt.	79.90
Test Drive 2 Collec.	dt.	84.90
Test Drive 3	dt.	74.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Time Quest		84.90
TV Sports Boxing		84.90
Ultima 6		79.90
Ultima 7 *		84.90
Ultima Underworld *		84.90
Wayne Gretzky 2 Cup		69.90
Wild West World	kpl.dt.	84.90
Willy Beamish	kpl.dt.	84.90
Wing Speech Pack	dt.	44.90
Wing Commander		79.90
Wing Commander 2	dt.	84.90
Winter Challenge	dt.	74.90

.....und viele weitere Programme!!!

PC-Zubehör

Artikel		Preis
AdLib Gold Stereo 1000 *		498.00
AdLib Soundkarte	dt.	178.00
CD-ROM Drive Soundbl.		748.00
Gravis Joystick schwarz		79.90
Roland SCC1 incl.Midi	dt.	898.00
Sound Blaster 2.0		298.00
Sound Blaster Pro		548.00
Sound Blaster Pro	dt.	598.00
Thunder Board		278.00

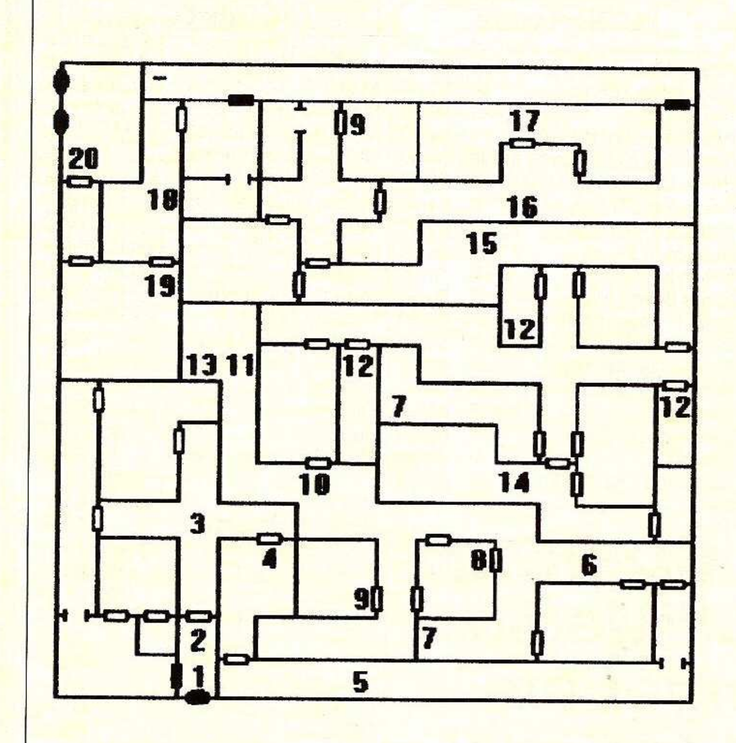
Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 2,50 in Briefmarken.

✉ ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, ☎ (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt.= Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

ASM 04/92

ASM 04/92

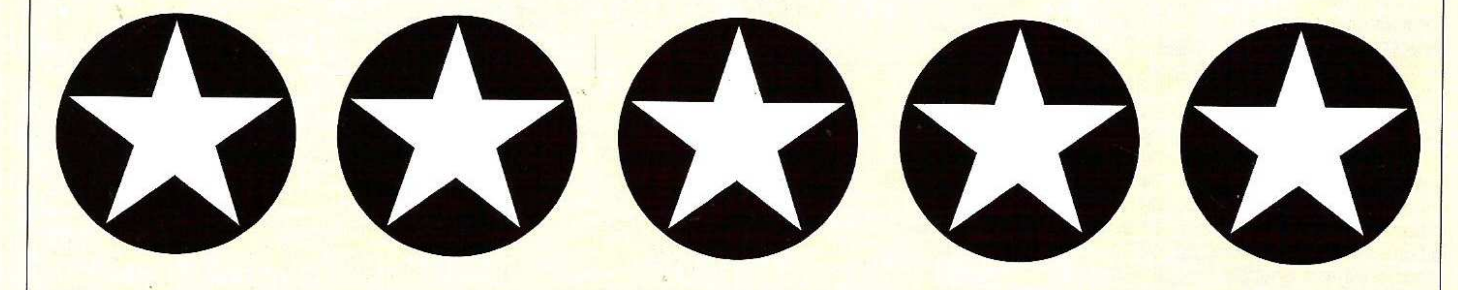


Fire Mage's Cave

The Fire Giants

Key

1 Entrance
2 A Man
3 Turned Around
4 The Reward
5 Magic Trap
6 Monsters
7 Spiders
8 Two Hill Giants
9 Restroom
10 The Hill Giants
11 Hill Giants' Work
12 Teleporter
13 A Peephole
14 Assassins
15 The Mage In Panic
16 Noises
17 The Noisemakers
18 Assassins
19 The Fire Mage
20 Dragons

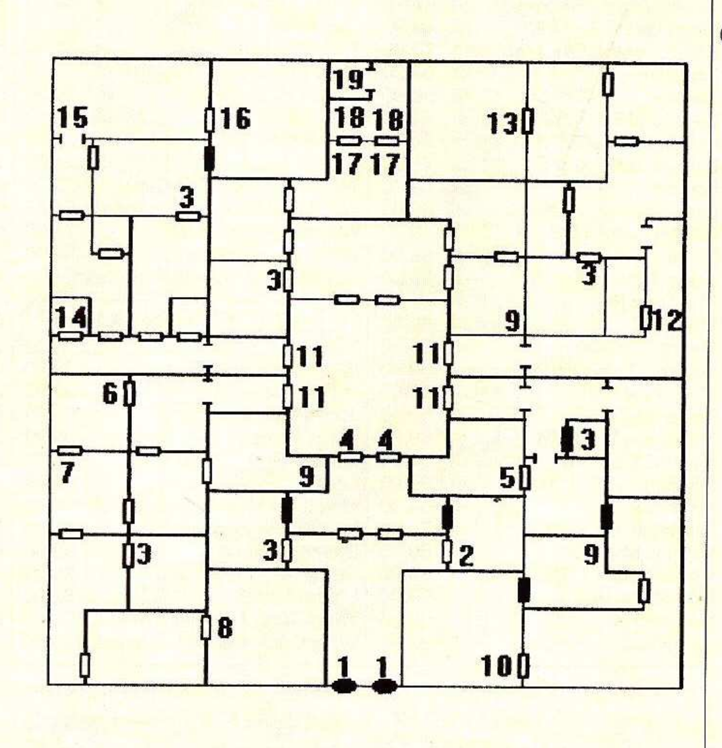


Dragons' Cave

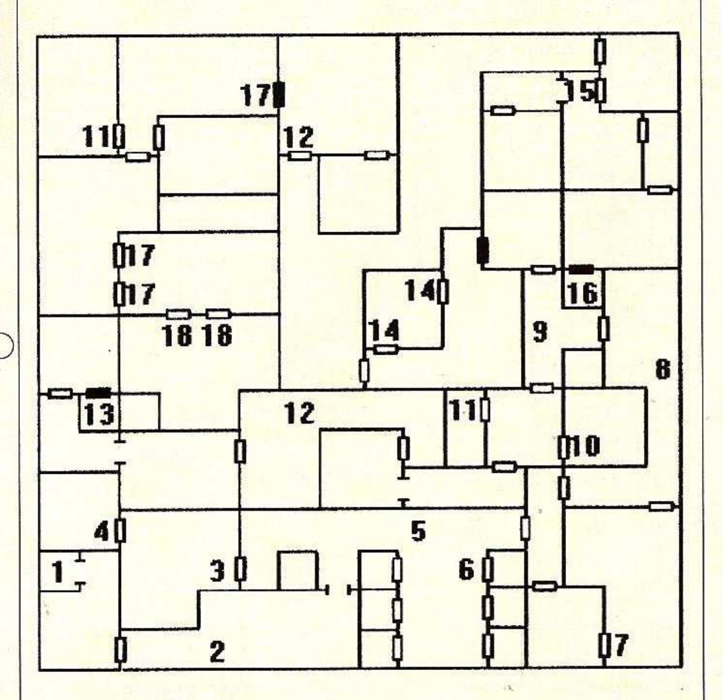
The four Dragon Keys

Mapkey

1 Entrance
2 A Mage
3 Rest Room
4 Dragonfight
5 Treasure
6 Dragons
7 The Mage
8 Blue Dragons
+ One Key
9 Treasure
10 Green Dragons
+ One Key
11 May Find A Dragon
12 The Mage's Escort
13 Black Dragons
+ One Key
14 Don't Free Him
15 White Dragons
16 White Dragons
+ Mages + One Key
17 Need The Four Keys
18 Two Undead Dragons
19 The Portal To Thorn



Thorne's Residence
The first Horn of Power



Map Key

1 The Portal
2 Dragons Talking
3 Treasure
4 Umber Hulks
5 Prisoners
6 Raizel Joins
7 Dragon + Treasure
8 A Horn Call
9 Raizel Suggests
10 Worms
11 Restroom
12 Dragons
13 Treasure
14 The Man
15 Dragons
16 Raizel's Dead
17 More Dragons
18 Thorne And His Dragons

(c) copyrights 1991
by Sönke Seidler

Rodland

Mit dem folgenden Trick macht man zwar keine Punkte, kann dafür aber alle Level mit Ausnahme der Boss-Level unbeschadet überstehen:

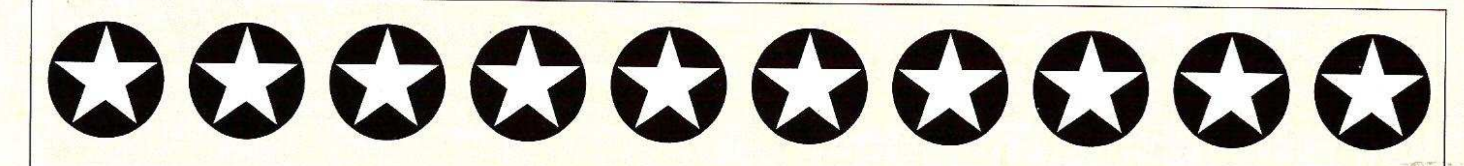
Dazu muß man irgendeine Plattform, die an den linken Bildschirmabschnitt grenzt, mit einer selbstgebauten Leiter erreichen, und zwar ganz am Bildrand. Der Trick ist nun, daß man sich auf die Sprossen stellt, die von der Leiter verdeckt werden, das sind immer die zweite und dritte von oben. Nun kann man aus dem Bild herausspazieren und ist für die Feinde nicht mehr erreichbar. Nach etwa 30 bis 60 Sekunden werden sie zu kleinen blauen Wölkchen, und weitere 30 Sekunden später lösen sie sich auf. ■

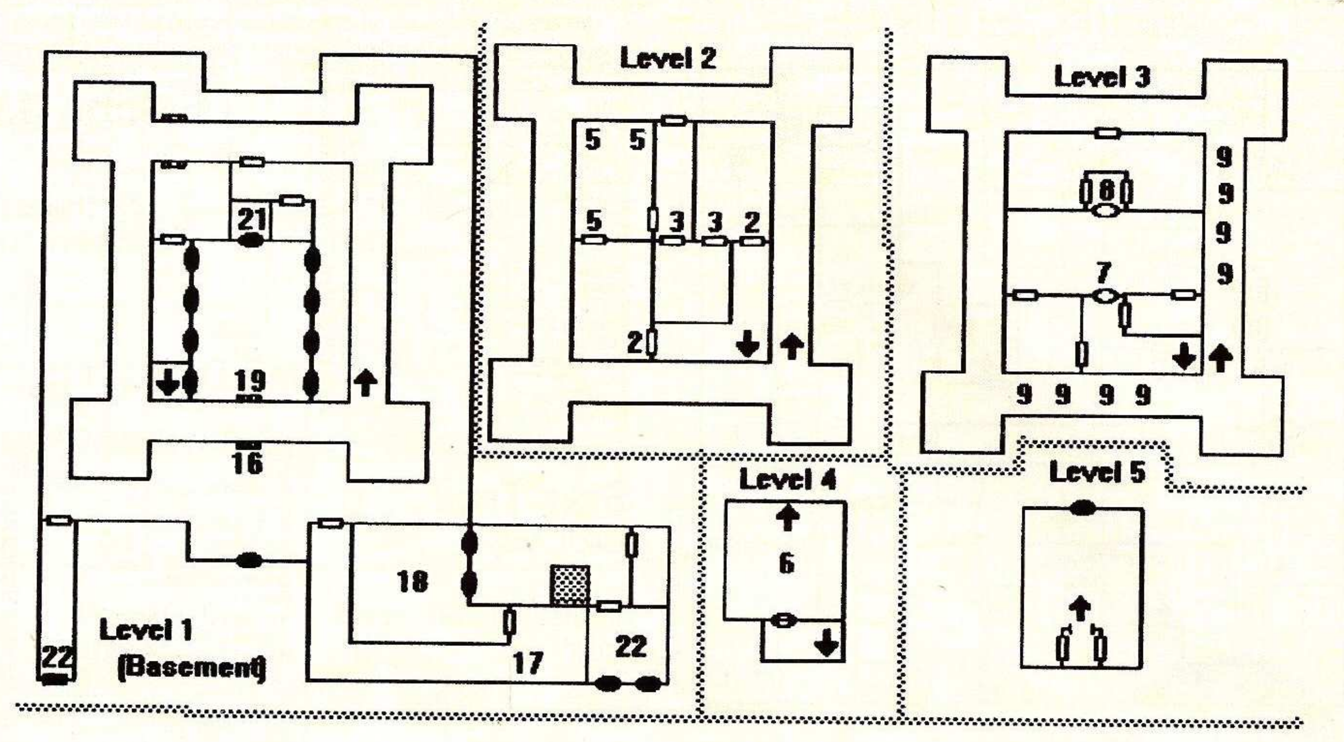
P. & D. Göhmann

Lethal Xcess

Kleine Überraschung gefällig? Dann gebt doch mal im Titelbild *AUTO* und / oder *„FAST"* ein, was der Rechner mit einem roten Aufleuchten des Bildschirms quittieren sollte. ■

M. Beier / B.A. Malik





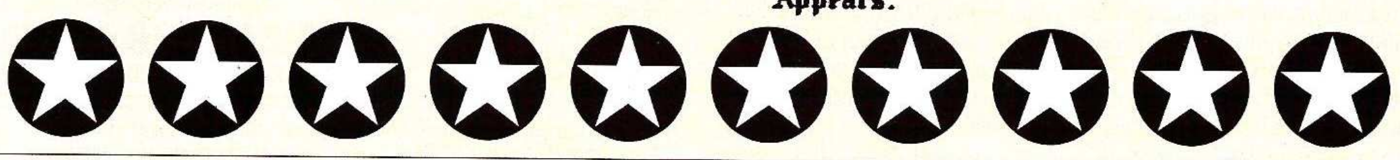


Manshoon's Tower

The Highpriest

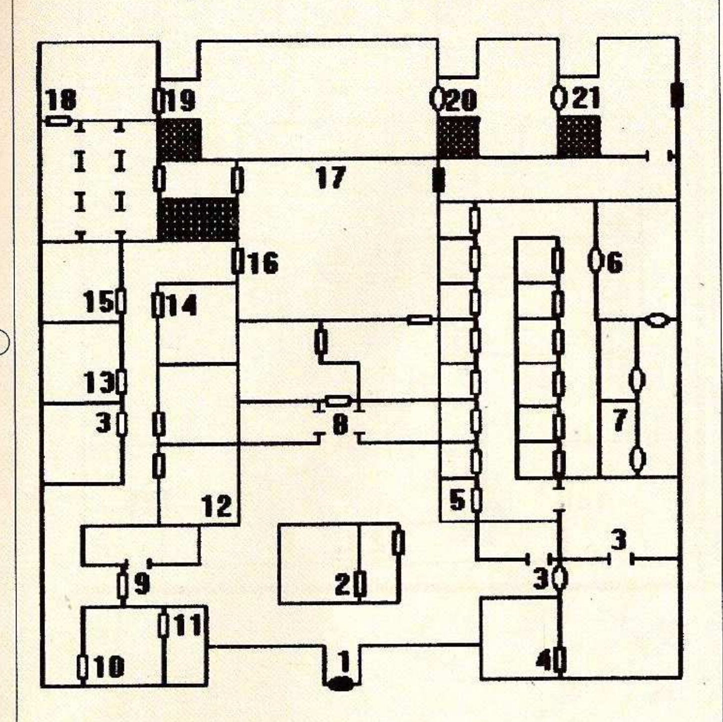
Mapkey

2 Fanatic Manshoons
3 Guards
5 Spiders
6 Necklace + Surprise
7 Dragons
8 Beholder
9 The Gelt!
16 Many Guards
17 Waytax
18 Illusionists
19 Coming From 16
21 Wagons' Entrance
22 Clerics
23 When Manshoon Is Dead The Dungeon Entrance Appears.



The Slave Pens

The Swanmays

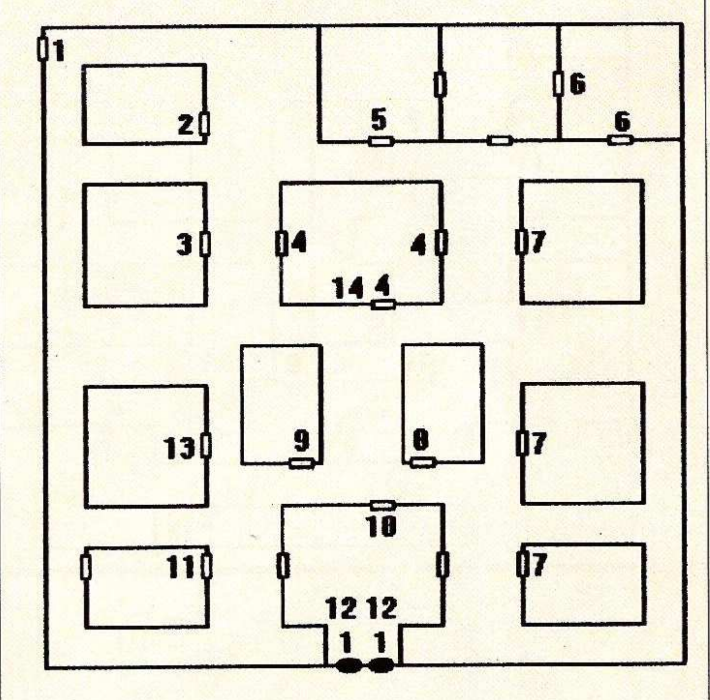


Key

1 Entrance
2 A Drow Women (Silk)
3 Guards
4 Drow Playing
5 Swanmays
6 A Woman Experiment
7 Essence Of Pure Light
8 An Ambush
9 Silk's Guard Friend
10 A Bedroom
11 A Chest + Iron Medal
12 A Map
13 Restroom
14 Kalistes' Pets
15 Spiders
16 Drow Ceremony
17 An Altar
18 The Bridge
19 The Room Of Runes
20 An Iron Golem
21 The Drow With Spiders Then You May Destroy The Fire Of Night.

The Drow's Temple

Kalistes Gates

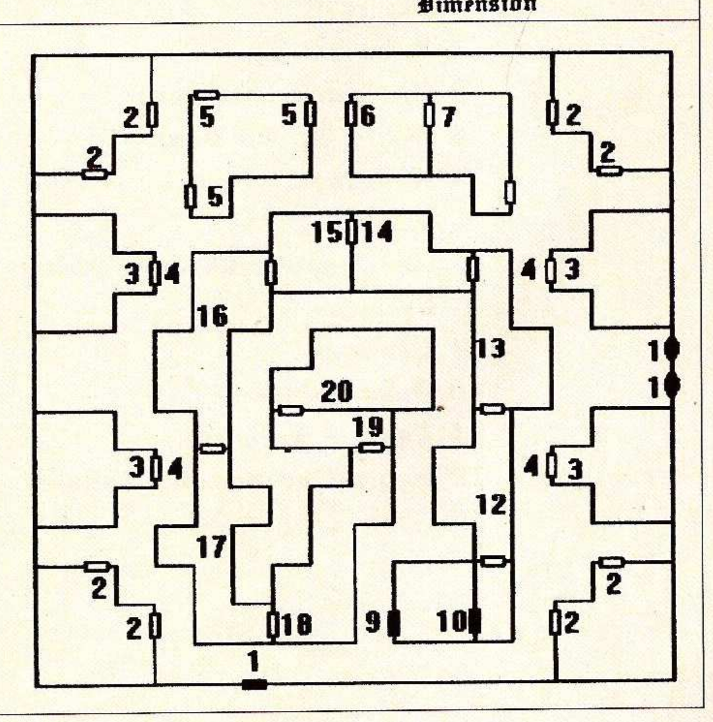


Key

1 Entrance
2 The Halfling
3 A Chat + A Vial
4 The Ceremony
5 A Conference
6 Drow ! +Restroom
7 Slave Pens
8 The Oracle
9 A Priest
10 The Attendant
11 A Mage With A Spider
12 An Invisible Barrier
13 Weapons
14 Portal to Kaliste's Dimension

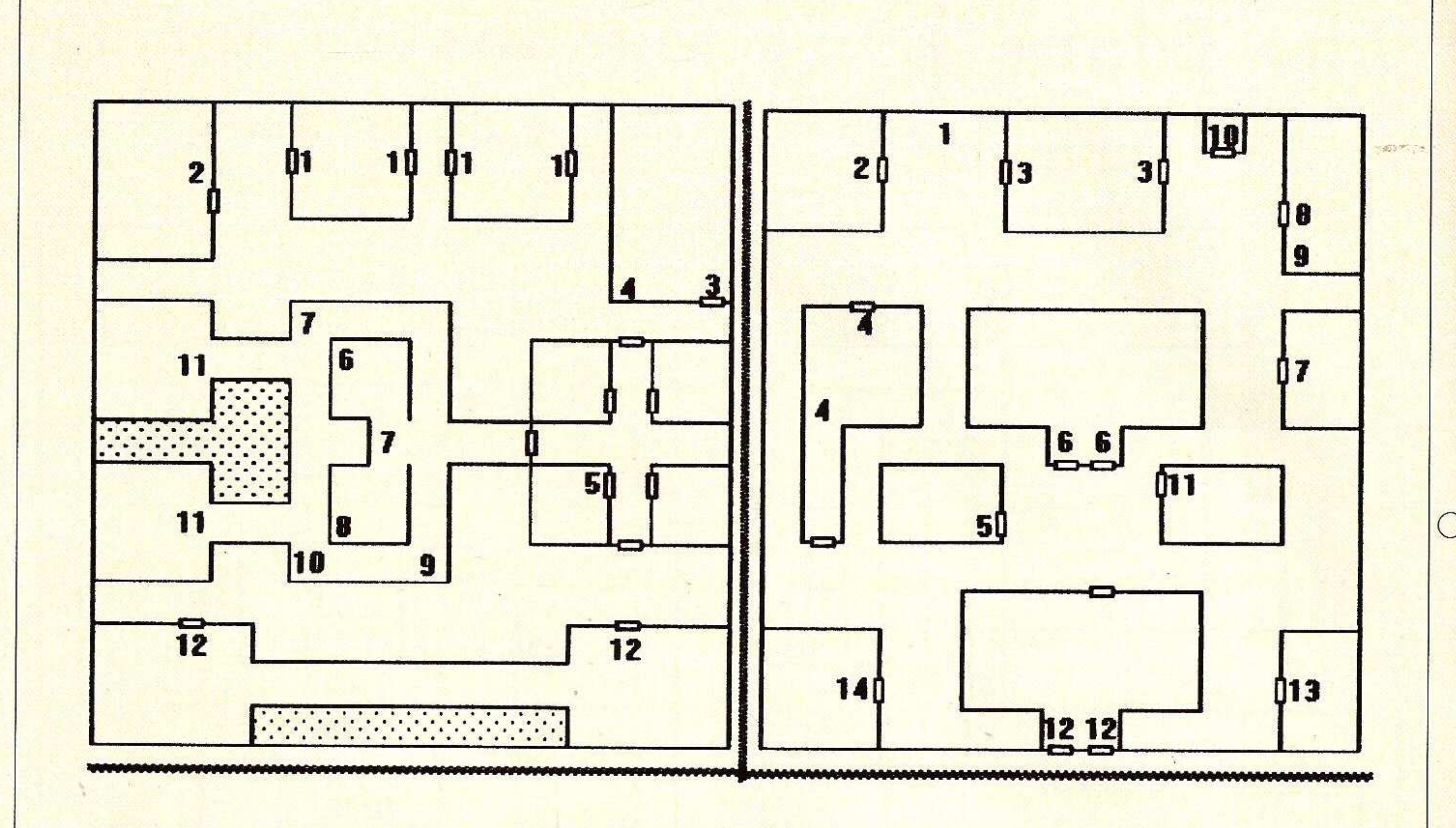
The Testing Grounds

The Two High-Mages



Key

1 Entrances
2 Guards + Restroom
3 Wise Drider
4 Two Drow
5 Lacoste's Command
6 Two Men
7 Kalistes' Mirror
9 Something On The Wall
10 Destroy Wall
12 Fear
13 Drider
14 Drow Mages
15 The Riddle (Bane)
16 A Wall Of Fire
17 An Illusion
18 Daggers + Amulets
19 The Altar Room
20 Dari's Guard



Kaliste's Parlor

The Second Luitenant

Lower Floor

1 Slaves
2 A Ladder Up
3 The Vault (Ambush)
4 Stairs Up To Door
5 A Worker
6 Drider
7 The Amulets Fade In Power
8 Spiders
9 Medusae
10 Salamanders
11 Eggs + Kalistes
12 Aggressive Pets Of Kalistes

Upper Floor

1 Secret Entrance
2 The Kitchen
3 Guards
4 Poisoned Food
5 Scrolls & Potion
6 Audience Hall
7 The Mirror
8 Weapon Chamber
9 Door+Stairs Down
10 Teleporter
11 A Book
12 Entrance
13 Drow + Restroom
14 Guards + Restroom



vorgestellt in
Play Time
Das Computer-Spiele-Magazin
Ausgewählte Spitzenspiele für den Commodore C64!
Belgien bfr. 420 · Holland hfl. 23,50 · Italien Lit. 15.000 · Österreich öS. 145 · Schweiz sFr. 19,80
Das C 64-Magazin auf Diskette
NEU
GOLDEN DISK 64
Sonderausgabe Februar 1992
Unverbindliche Preisempfehlung
Jeden zweiten Monat NEU!
Zweimonatlich erscheint diese Spezialausgabe mit ausgesuchten Spielen, die den Vergleich mit teurer Software nicht zu scheuen brauchen. Wieso nur 19,80 DM pro Ausgabe? Betriebsgeheimnis, wird nicht verraten! Was wir jedoch verraten dürfen, sind die vielen aufregenden Games, die es jeden zweiten Monat in Golden Disk 64 gibt!
Jetzt im Zeitschriftenhandel
Profund-Werbung GmbH Fürth/Stadeln



Die Fragen . . .

Hunter

Bulldog hat eine Frage zur Mission *Hunter:* Nachdem dem verletzten Soldaten die Antibiotika überreicht wurden sagt dieser, man solle ein Manuskript holen und danach zu einem Unterstand gehen. An der beschriebenen Stelle befindet sich jedoch das Gefängnis, und der Gefangene will nicht weiterhelfen. Was tun? ■

Ultima V

Ein Avatar aus der Schweiz versucht verzweifelt, im Dungeon Hyloth die Bergkette zu überwinden, um an die *Shard* zu kommen. Mit dem *Grappler* geht es irgendwie nicht, was ist also zu machen? ■

Future Wars

Martin und Uwe sind von den Krugons inhaftiert worden und suchen einen Weg aus der Zelle. Sebastian seinerseits hat sich die Fernbedienung im Kloster geholt, kommt aber nicht weiter. ■

(War da nicht irgendwas von wegen Gaskapsel in die Lüftungsschlitze und diese dann mit einer Zeitung oder irgendwas verstopfen? Und im Kloster gab es irgendwo im Weinkeller einen Geheimgang. . .)

Garrison

Markus verzweifelt im Level *Kitchen Closed* und fragt sich, wie er an die *Health*-Schätze im oberen Teil des Bildschirms rankommt. Der versteckte Durchgang unten links führt nicht zum Ziel, andere Geheimwege sind nicht zu finden. ■

Gargoyle's Quest

Ch. Jachning fragt, was man eigentlich machen muß, um den Endgegner zu besiegen, nachdem man an der Mumie vorbei ist und die Brücke überquert hat? ■

Metal Mutant

Oliver hat so seine Probleme bei der Beseitigung des *Cervax*, jenem fliegenden Gesellen, der in der Unterwelt nach den Zombies kommt. ■

Alex Kidd in High Tech World

Mad Chancellor sucht auf dem Sega Master verzweifelt nach dem achten Kartenteil, dem vorletzten links unten. Wer hat es gesehen? ■

Super Mario Bros.

Frank sucht den Ausgang aus Welt 4.4 auf dem NES. ■

Police Quest II

Ein Herr namens Sonny Bonds hat so seine Probleme im Umgang mit der Waffe und beim Shootout in Cotton Cove. ■

(Die Waffe muß vor ihrem Einsatz abgeglichen werden. Die gesuchten Zauberworte auf dem Schießstand lauten „Look Target“ und „Replace Target“. Mit einer gut justierten Waffe ist Cotton Cove kein Problem: Einfach mit gezogener Waffe in Richtung Gebüsch marschieren, einen Warnschuß abgeben und dann aufpassen, daß man nicht vom Auto überfahren wird.)

Larry II

Martin wird beim Öffnen der Türe im Flugzeug immer mit einem freundlichen *You're not close enough* vom Notausstieg ferngehalten. ■

(Es kommt darauf an, welche Tür man benutzt. Die richtige Türe ist so plaziert, daß man sie eigentlich gar nicht sehen kann: mitten in den Nebelschwaden im Heck des Flugzeugs.)

Larry V

Ein ungenannter Leser fragt, wie man den Camcorder auflädt, und Winfried fragt sich, wie man nach dem Flug ein Taxi organisieren kann. ■

(Ein passendes Ladegerät befindet sich in einer der Schubladen von Larrys Arbeitszimmer, die Telefonnummer des jeweiligen Taxiunternehmens erfährt man, wenn man sich die Reklametafeln in den Flughäfen genauer anschaut.)

Dungeon Master

Ein *Dungeon Master* fragt sich, wie er die Geheimtüren in den Leveln 3 (Gittertüren mit Teleportern), 4 (in der Nähe der Tür mit den Bäumen) und 5 (zu Beginn) aufbekommt. ■

Time

Oliver sucht nach einer Möglichkeit das Thermometer etwas zu erhitzen, damit er endlich die gewünschte Impfung bekommt. ■

20.000 Meilen unter dem Meer

Alexander weiß nicht, wie er weiter als auf die Insel der Piraten kommt. Wer kann helfen? ■

Life and Death 2

Mal eine ganz andere Frage an alle Amiga-Doktoren: Wo findet man den Wurmfortsatz des Blinddarms? ■

Elite

Uwe hat zwei Fragen zur ST-Version: Wie vernichtet man das Raumschiff von Mission 4? In Mission 5 wird er von Thargoiden quer durch die Galaxis gehetzt, ohne Land zu sehen. Ist das normal? ■

Operation Stealth

Marek ist in der peinlichen Situation, gefesselt und mit Anhang von dem KGB-Agenten ins Meer geworfen zu werden. Wer kann helfen? ■

Twinworld

Jens läßt fragen, ob es auch ohne Modul einen Weg gibt, um auf dem Amiga an mehr Leben zu kommen. ■

Police Quest I

Das *Meysenbourg SWAT Team* hat Probleme, Marie aus dem Knast zu holen. ■

(Wenn ich's recht im Kopf habe, braucht man Marie im Knast nur zweimal „Help me with the Hotel Opreation“ sagen.)

Hero's Quest

Dr. M. wollte das Spiel bei Erasmus, spielen, wurde aber wegen mangelnder Skills disqualifiziert. Am Ende des Spiels wollte er nochmals eine Audienz, kann aber folgende Fragen nicht beantworten: *Is this a yes or no question? – What is the meaning of life, universe, and everything? What is the airspeed of an unladen swallow?* ■

(Äh, also, na gut! Die Antwort auf die erste Frage muß Dr. M. selbst entscheiden. Die zweite Antwort ist sowas um die 43, wie jeder Hitchhiker weiß. Und zur Beantwortung der dritten Frage müßte man wissen, ob es sich bei der Schwalbe um eine englische oder afrikanische handelt!
Aber im Ernst: Ich weiß nicht, was Dr. M. mit „Ende des Spiels" meint, aber irgendwie fehlt es ihm wohl an Taktgefühl, denn die Fragen sollten ihm klarmachen, daß seine Anwesenheit momentan nicht erwünscht ist. Versucht er es unmittelbar nach seinem Rauswurf, so sei ihm gesagt, daß er erst etwas mehr Zaubererfahrung sammeln muß. Ist er kurz vor dem Finale, so sollte er eigentlich gemerkt haben, daß man den Dazzle-Spell nicht unbedingt benötigt. Oder ist sein Spieler etwa überhaupt nicht magisch begabt???)

Iron Lord

Und nochmals Jens, der gerne das Armdrücken in der Kirche gewinnen möchte... ■

Indy III

Step-Han fragt, was im Tresor versteckt ist, und was man mit der Uniform des Dieners machen kann. ■

(Im Tresor steckt ein wichtiger Hinweis auf den richtigen Gral, mit der Uniform kann man eine der Wachen austricksen.)

Monkey Island 1

F. Pofahl benötigt Hilfe bei der Schatzsuche, Marek dasselbe auf dem Piratenschiff.

(Eine Schatzkarte (sie sieht etwas seltsam aus) bekommt man beim Piraten mit dem Papagei – eventuell vorher im Zirkus die nötige Barschaft besorgen und beim Krämer eine Schaufel kaufen.
Den Schlüssel bei LeChuck bekommt man mit dem Magnetkompaß, die quietschende Tür kann man mit etwas Fett aus dem unteren Teil des Schiffes beruhigen.)

Monkey Island 2

(Eigentlich wollte ich ja einige ausgewählte Fragen beantworten, davon waren aber so viele da, daß ich gleich die ganze Story hätte erzählen müssen. Da ich das aber schon in der ASM Special 15 getan habe, sage ich nur eines: Besorgt Euch ein Exemplar davon, notfalls auch als Flaschenpost!)

... und ein paar Antworten

Bard's Tale III

Hier ist die Antwort auf die Fragen von Tobias:

1.) In der *Wilderness* muß man vorerst nichts tun. Man muß nur nach jedem Auftrag dorthin, um die Dimension zu wechseln.

2.) In Skara Brae bekommt man beim alten Mann im *Review Board* die Aufträge, weiterhin kann man seine Charaktere dort befördern lassen und sich kurz vor dem letzten Auftrag im *Storage Building* die erkämpften magischen Waffen holen.

3.) In den Dungeons von Skara Brae muß man einem gewissen Brilhasti ap Tarj in sein dunkles Handwerk pfuschen. Entweder kämpft man sich durch alle sechs Level, oder man gibt bei dem Priester ganz einfach *SWORD* ein und landet im vorletzten Dungeon. Dort dreht man sich einfach um und gleitet durch das Portal nach unten. Dort geht man in Richtung *N, O, N, O, O, S, S, O, O, O, O, N, N, W, N, N, W, W, N,* und schon hat man das erste Drittel des Dungeons geschafft. Nun sieht man einen weiten Raum. Man geht nach Westen bis zu einer Wand, dann nach Norden bis zur Wand, dann nach Osten zum Durchgang und schließlich nach Norden. Das war das zweite Drittel, geht man durch den Durchgang, steht man in der Dunkelheit. Jetzt geht es nach Westen bis zur Wand, dann nach Norden und durch die Tür. Hier heilt man sich, spielt das Bardenlied Nummer 3 und zaubert *YMCA*. Wohl gerüstet geht man jetzt zu Brilhasti und kämpft. Der Barde trällert dabei in jeder Runde das dritte Lied, die Kämpfer hauen zu, der Zauberer wehrt sich mit *DEST* und der Dieb verschwindet in der Dunkelheit. Nach einigen Runden hat sich der Dieb an Brilhasti herangeschlichen und kann ihn mit einem Volltreffer ausschalten. (Wenn die Charaktere zwischendurch zu schwach werden, sollte man *REST* zaubern.) Nach dem Kampf wird man zum *Review Board* teleportiert und befördert.

4.) Das *Review Board* findet man, indem man vom Tempel nach *N, O, O, S, O, O, N, O* geht. ■

Stefan Ullrich

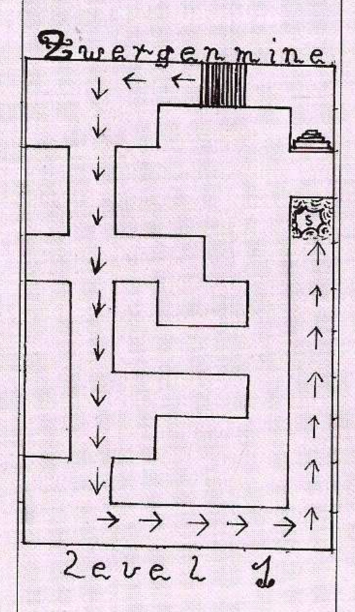
Rainbow Island

Sobald das Bild mit dem dritten Endgegner erscheint, hüpft man sofort auf den obersten linken Stein und wendet sich dem Gegner zu. Dann schießt man so schnell man kann in Richtung Gegner (egal ob man ihn trifft oder nicht) und hüpft nach jedem Schuß minimal nach oben.
So ist man vor den Schüssen des Gegners sicher. Sobald der Gegner näher kommt, treffen ihn die Schüsse, und noch bevor er beim Spieler ankommt, hat er keine Energie mehr. Diese Taktik kann man bei recht vielen Gegnern anwenden. ■

Stefan Ullrich

Legend of Faerghail

Zwei Fragen, viele Antworten – und dazu auch noch verschiedene – Michael und Frank dürfen sich aussuchen, was ihnen am besten behagt:
Zuerst zum Thema Verstopfung in der Zwergenmine: Thorsten Schröter ist der Meinung, daß die Sache mit dem Schießpulver in der Morgendämmerung eigentlich funktionieren sollte. Frank Noe dagegen schwört auf den Westausgang, der von einem Elementargeist bewacht wird, der wiederum mit der Antwort *Pflug* besänftigt werden kann. Frank Klein dagegen rollt die Sache von hinten auf: Wenn man den Pfeilen auf der Karte folgt, kommt man an eine Stelle, wo ein Zwergenkönig gelangweilt mit einem Diamanten spielt. Hier läßt sich prima sprengen.



Gegen den Schluß-Drachen setzt Thorsten auf massive Gewalt: Man gebe dem Charakter mit den meisten Hitpoints die Totenmaske und den Götterhammer und kämpfe. Die Verluste in den eigenen Reihen dürften zwar beträchtlich sein, aber der Drache ist so zu besiegen. Frank dagegen schwört auf Hinterlist und versteckt seinen Dieb im Schatten, um ihn dann aus dem Hinterhalt zuschlagen zu lassen. Wie auch immer, geprügelt werden muß nach allen Regeln der Kunst, da der Drache gegen Magie immun ist. ■

Dungeon Master

Zunächst zu Dirks Problem aus der 2/92: Im ersten Level gibt es zwei Räume. In dem einen liegt der erste Schlüssel zusammen mit einer weißen Hose, im anderen ein Schwert, eine Fackel und etwas Essen. In diesem Raum liegt in einer Ecke auch ein grauer Schlüssel, der sich kaum vom Untergrund abhebt und daher leicht zu übersehen ist. Die Karte soll bei der Orientierung helfen.

Zu den drei Fragen von Micha: Die Sache mit der Wand dient nur der Verwirrung, man kommt von anderer Stelle aus hinter die Wand. Beim Beamfeld muß man einfach einen Stein oder einen Pfeil hineinwerfen, und schon ist die Gittertüre weiter hinten offen.

Und zum Thema „Umkehren": An dieser Stelle muß man rückwärts gegen den Uhrzeigersinn laufen und die Gegenstände einsammeln, die da so rumliegen. Nach einer Weile findet man einen Schlüssel, den man aufhebt. Danach geht man weiter bis zu einer Gittertür mit einer Kiste dahinter. Nachdem man den Schlüssel ins Schloß gesteckt und etwas gewartet hat, öffnet sich die Tür. Die Kiste kann mitgenommen werden – oder auch nicht. Geht man nach rechts, findet man ein *Diamond Sword*, das gegen die Ritter im nächsten Level ganz praktisch ist. Aber Vorsicht: Wenn man es nimmt, wird man von einer Giftwolke eingehüllt. Nimmt man den linken Weg, bleibt man an der linken Wand, bis eine einfache Holztüre auftaucht. Dahinter liegt das Feuerschwert *Fury* völlig unbewacht.

Und noch ein Tip zu diesem Level: Bei *Choose a Door* sollte man die linke Türe nehmen, zuvor allerdings noch ein paar Flaschen Gegengift zaubern.

Wird man nämlich von den Mükken gestochen, wird man sehr schnell befördert. Hinter der mittleren Türe verbergen sich einige ungesellige Wasserpfützen. Einige kernige *DES EW*-Sprüche dürften die Probleme aber aus dem Weg räumen. ■

ST-Wusel

+ = Screamer
• = Schlüssel

Fantasy World Dizzy

Hier naht Hilfe für Markus: Um am roten Drachen vorbeizukommen, muß man erst ein Schlafmittel für ihn organisieren, wozu man wiederum drei Steine *(Heavy Boulder)* einsammeln nmuß. Den ersten findet man im *Smuggler's Hideout* hinter einem Holzfaß, der zweite ist beim *Snap Happy Gator* zwischen den Steinen versteckt. (Um beim Krokodil heil durchzukommen muß man warten, bis es dreimal geschnappt hat.) Der dritte Stein befindet sich in der Höhle bei *Amorogs Den*, allerdings muß man aufpassen, daß man nicht von dem Nashorn zertrampelt wird.

Jetzt geht es zur *Broken Bridge*, wo die drei Steine abgeladen werden. Danach springt man auf das Stück Holz und von dort auf das gegenüberliegende Ufer. Zwei Räume weiter findet man ein kleines Männchen, von dem man den Schlummertrunk erhält. Diesen plaziert man nun vor der Nase des Drachen wobei man allerdings Vorsicht walten lassen sollte, da der Drache in unregelmäßigen Abständen Feuer speit. ■

Markus Dreher

Wonderboy

Hier ist der in der Ausgabe 2/92 erfragte Weg zum Sieg über den Endgegner in Level 1-4: Man muß hochspringen und dabei die Axt werfen. Dabei hebt sich der Kopf des Gegners ein Stück, geht dann aber in die Ausgangsstellung zurück. Diesen Vorgang wiederholt man acht Mal, danach verliert der Gegner Kopf und Leben. Um den Flammenbällen zu entgehen muß man so nahe wie möglich an den Gegner herangehen. (Dieses Rezept schmeckt übrigens allen Endgegnern.) ■

Maximilian Schreiner

Player Manager

Das Problem von *Mr. TV* in Ausgabe 2/92 liegt darin begründet, daß man ein Spiel nicht allzuoft hintereinander abspeichern darf um seine Gewinnchancen zu erhöhen. Es ist wohl ganz natürlich, daß das Management solches Vorgehen mit Mißtrauen beobachtet. Daher ein Spiel besser mehrmals unter anderem Namen oder auf verschiedenen Disketten abspeichern. ■

Bernd Kunze

Zombie

Tja, einen beißen die Hunde! Der Typ, der die Trucks vor die Türen fährt, sollte vorher nochmal ordentlich was futtern. Denn für ihn gibt es kein Zurück mehr, man muß einfach mit einer anderen Figur weiterspielen und hoffen, daß der Ärmste da draußen nicht verhungert. ■

ST-Wusel

Rambo III

Bevor man zur Zelle kommt, muß man sich explosive Pfeile besorgt haben. Mit ihnen kann man dann das Schloß aufschießen. Wem der Weg bis zur Zelle zu lang ist, der sollte in der Highscore-Liste mal *RENEGADE* eingeben. Die Tasten 1-3 führen dann direkt in das gewünschte Level. ■

Andre Jubelt

Psychic World

Bei der Feuerblume sollte man das Joypad nach unten drücken und gleichzeitig Knopf 2 drücken. Es erscheint am unteren Bildrand eine Liste mit verschiedenen Symbolen. Da wäre zunächst ein brauner Ring, der innen braun ist. Er symbolisiert die Normalwaffe, die man zu Anfang benutzt. Nachdem man den ersten Endgegner besiegt hat, erscheint ein Zeichen in Form einer rot-blauen Wellenlinie, mit dem man zum Anfang des Levels zurückkehren kann. Das dritte Symbol ist ein rotes Kreuz, mit dem sich ein Schutzschild aufbauen läßt. Davon sollte man an dieser Stelle dringendst Gebrauch machen. Die Feuerblume kann jedoch nur getroffen werden, wenn sie gerade schießt. ■

Silvio Pabst

Megatraveller 2

Ein umfangreiches und relativ kompliziert zu spielendes Programm für den Rollenspielneuling. Folgende Tips erleichtern den Umgang mit MT2.

Ohne Sternenkarten läßt's sich nicht spielen. Die Subsectorkarten sind vor allem an den Grenzen sehr unübersichtlich, es empfiehlt sich die Gesamtkarte oder eine selbst aus Kopien der Subsektoren hergestellte Gesamtkarte.

Alle nicht von *Ancients* hergestellten Apparaturen sind für die Lösung des Spiels nicht bedeutsam.

Wichtige Kontaktpersonen finden sich meist in Gebäuden. Anlaufpunkte in einer unbekannten Stadt sind Tavernen, Hotels und die Universität. Betretbare Gebäude sind immer markiert. Das Durchsuchen von Städten geht am schnellsten im zweiten Zoomout-Modus. Nach einer erfolglosen Suche kann nach einer erneuten Landung auf dem Planeten ein vorher nicht betretbares Gebäude doch noch markiert erscheinen und jetzt betreten werden.

Sofort nach Verlassen des Starports empfiehlt sich das Abspeichern des Spiels, am übersichtlichsten durch Angabe des Spieltages und einer Abkürzung des Ortes. Die Mitglieder der Crew verlassen bei Anwesenheit von Kriminellen den Leader, ohne daß der das steuern kann (außer im Menü), dabei geraten sie in teilweise ausweglose Situationen.

Die angebotenen Charaktere können ohne weiteres verwendet werden, stellt man sich mit dem Editor eigene Charaktere her, sollte man darauf achten, daß diese mit dem *Battle Dress* umgehen können und über die entsprechenden Fertigkeiten im Umgang mit Waffen verfügen. Raumgefechten kann man fast immer ausweichen.

Nach den ersten Spielzügen und der ersten Prämie spielt Geld keine so große Rolle mehr, besitzt man das *Ancientship* noch nicht, sollte man sich durchaus überlegen, ob man nicht mit einen Linienschiff oder Charterschiff reist, das geht häufig schneller.

Schnelles Geld verdient man mit Waffenverkäufen, vor allem PGMPs lassen sich mit sehr hohen Gewinnen veräußern. Beim Benutzen eines normalen *Far Traders* über zwei Entfernungseinheiten hinweg ist unbedingt darauf zu achten, daß man am Zielplaneten auch wieder auftanken kann, also mindestens Starport Klasse D.

Das Benutzen des Schiffschließfaches (Locker) ist sinnvoll, eventuell sollte man Reserveanzüge und Bewaffnung dort aufbewahren.

Spielwichtige Informationen finden sich häufig in der Bibliothek oder beim TAS. Besondere Beachtung verdienen alle Stichpunkte, die mit der *Ancient Collectors Society* und mit den *Interstellarlines* im Zusammenhang stehen.

Die Kontaktaufnahme mit NPCs (Non Playing Charakters, das sind alle grün gekennzeichneten Personen) ist ein Schwachpunkt und geht vernünftig nur durch Anklikken von *Hail* im *Converse item*. Das Hinterherrennen entfällt und der NPC bleibt stehen. Auskünfte von sonst eisern schweigenden Personen bekommt man vielleicht doch noch durch Befragen, wenn man ein Crewmember mit Interrogation-Skill besitzt.

Hier ein Vorschlag einer schnellen Lösung, die Planeten sind in der angegeben Reihenfolge aufzusuchen.

RHYLANOR: Einkleiden mit *Vacc.-Suits,* auf dem Vorplatz der Uni die Items von Trow Brackett übernehmen und auf der Straße einen Fulacinpass besorgen (bei Dev Lendrel in der SW-Ecke von Startown).

JAE TELLONA: Auf der Straße Pässe für Algine, Gerome, Huderu, Pscias und Sonthert kaufen. Info von Swat Szoul beachten, der erzählt, wo die Pässe für 457-973 (bei Blen Strul Heroni Startown im Hotel), Fulacin (Dev Lendrel in Rhylanor, haben wir schon), Djinni (Efate, Anlisha Taverne), Shionthy (Algine bei Aldo Ronco auf der Straße), Victoria (Hefry bei Glar Venni auf der Straße) und Zykoca (Yebab bei Filip Sema im Hotel) zu kriegen sind.

FULACIN: Waffen einkaufen vor allem PGMPs zum Weiterverkauf, *Ancient Site* erforschen, dort 2 Coyns und 10 Batteries aufnehmen. Vor dem Abflug Auftanken

nicht vergessen! Ebenso eine Batterie verwenden (use), die den *Locator* erst funktionsfähig macht. Mit Batterie zeigt der *Locator* von nun an auf allen Planeten mit *Ancient Sites* oder Items ein gelbes oder grünes Licht beim Benutzen.
PATINIR: Auf der Straße Gorje Husan ausfindig machen, der verkauft eine *Iris Nova Note*, die muß in der Uni bei besagter Dame abgegeben werden. Man bekommt einen Ring, der Gyro Cadiz in der Taverne zu übergeben ist. Nach Übergabe gibt der zu, er heiße Cocoa und rückt eine Karte heraus die den geheimen Zugang zu einer *Ancient Site* in der SW-Ecke des großen Unihörsaales verrät. Es finden sich 2 Coyns und *Fuel Cores*.
NASEMIN: Mit dem Linienflug vom Terminal aus nach Lablon reisen. In der Site dort findet sich ein Coyn. Rückreise.

YEBAB: Im Startownhotel von Filip Sema den Zykocapass kaufen, in Nasemin wieder auftanken und nach

ZYKOCA: Dort die *Site* aufsuchen und 3 Coyns und den *Force Dome* mitnehmen.

PAVANNE: Waffen verkaufen, weiter nach Carsten und

ZILA: Der Zugang ist ohne Paß möglich! Von Startown nach Suugadus mit dem Zug reisen, dort ist im Südosten der Stadt eine *Site* mit 2 Coyns und einer *Pocket Disk*. Weiter über Violante nach
INTHE: Südwestlich von Udur findet sich in der Site ein Coyn.

ZIVIJE: Kafka Town, Hotel - Karim Flored verkauft ein *Goldshield* und weist auf einen Übersetzer hin, der den Text übertragen könnte, Rahjel Dramahern auf Moughas (bringt aber nichts).

HERONI: Startown, Hotel NO-Ekke - Blen Strul verkauft 457-973-Paß. In Lunapi Ina verkauft Mourtin Frevel eine *Ancient Battery* und für teures Geld den Tip, daß der *Ancient Site Cube* auf Fulacin einen Eingang hat, da waren wir schon.

457-973: Site im SW, es finden sich eine Statue, *Stasis Ray* und 4 Coyns.

GEROME: Site im SO, hier gibt es ein verlassenes Raumschiff in dessen Kommandoraum ein Computer am Bildschirm eine ganze Menge über diverse Sites und Grandfather erzählt, außerdem ein Coyn.
RHYLANOR: Mit dem Grav an den Schleim fliegen, solange Batteries benutzen bis Meldung, daß es nichts mehr gibt, was eine Batterie benötigt und Pocket Disk, Stasis Ray und Force Dome benutzen. Rückkehr nach Startown und 6000000 Credits im Government Office neben dem Krankenhaus auszahlen lassen. Im Starport Schiff verkaufen und mit Linie (Middle Class) nach

LANTH: Neuen *Far Trader* kaufen und nach Victoria und Ylaven fliegen, solange bis man in

YLAVEN im *Ancient Ship* landet. Hinweis für Leute, die gerne abkürzen: das Betreten des *Ancient Ships* gelingt nur mit den Fuel Cores! Mit dem *Ancient Ship* sind ohne Nachfüllen Jumps über vier Einheiten möglich.

EXTOLAY: Sha City, Hotel, Unterhaltung mit Sawert Weston, leider muß man ihn erschießen, um an ein Dokument zu gelangen, das verrät, daß ein Angehöriger einer großen Line die Vorgänge auf Rhylanor ausgelöst hat.

REGINA: Eine Site befindet sich genau südlich von Startown, leider ist (noch) kein Zugang möglich.

HEFRY: Paß von Victoria in Startown von Glar Venni kaufen, der ist im SW auf der Straße zu finden.

KNORBES: Im NO von Cronin ist eine Site mit zwei Coyns.

EFATE: Deghrra Szan in der Taverne aufsuchen.

ENOPE: Shaniira - im NW findet sich Beckett Senchur auf der Straße.

KINORB (Regina Subsector): In Gangburg auf der Straße Ausrüstung mit *Battle Dress* und FGMP von fliegenden Händlern besorgen.

ALGINE: Von Aldo Ronco auf der Straße den Paß nach Shionthy besorgen.

TREECE: Dishak im Hotel Desdrillough aufsuchen und sich informieren lassen.

VICTORIA: Die Site aufsuchen (genau westlich), Coyn mitnehmen.

RHYLANOR: Die restlichen Items am Schleim ausprobieren, dies zeigt aber wenig Effekt.

HUDERU: Warden Cruxlic im Hotel aufsuchen, der weigert sich zunächst eine Aussage zu machen, erzählt aber auf Befragen (Interrogate) seine Geschichte und verrät Grazer als seinen Auftraggeber. Der sitzt in

PSCIAS im Hotel, seine Leibwache muß erst noch überwältigt werden, dann gibt auch er seinen Auftraggeber preis: Jayeff Nonnel. Wer ist das? Ein Tukeraangestellter auf TREECE in Witmansburg. Das Hotel, in dem er sich befindet, ist erst jetzt zugänglich, es befindet sich in der SW-Ecke. Abspeichern vor Betreten und erst die Geschichte erzählen lassen. Wenn es in dem folgenden Kampf, Nonnel besitzt eine Laser Rifle, Tote gibt, neu laden, Nonnel anvisieren und sofort angreifen.

Ist der Bösewicht beseitigt, finden sich diverse Gegenstände: das Nonnel Journal, eine String of Pearls, eine Brooch und ein Lewispaß. Beim Studieren des Journals finden sich Hinweise auf eine mysteriöse *Ancient Site*, in der verschiedene Rätsel und unbekannte Herausforderungen auf die Crew warten. Das kann nur die letzte unzugängliche Site sein. Sie ist auf

REGINA: Mit der String of Pearls gelingt endlich der Zugang, es warten wirklich Rätsel auf die Crew, Zahlenrätsel, zu lösen durch Druck auf die Returntaste, man kann nichts falsch machen, die richtige Lösung wird vorgeschlagen.

Die restlichen Coyns liegen auch herum, es müssen jetzt zusammen 36 sein, auch ein Stecker (Plug) für den *Locator*, er paßt auch genau in das Instrument - wenn man ihn benutzt. Eine Stimme flüstert noch etwas davon, daß man die Coyns auf Shionthy benutzen sollte, es müssen aber alle 36 sein. Nichts wie hin.

SHIONTHY: Der Locator leuchtet ROT, das ist völlig neu. Beim Benutzen der Coyns gelangt man durch ein Zeitportal zu Grandfather. Nachdem ihm die Situation erklärt wurde, ist er auch bereit zu helfen. Der Schleim ist nichts Bösartiges, sondern ein Mittel, Planeten bewohnbar zu machen. Grandfather übergibt eine weitere wunderbare Maschine der Ancients, die, am Schleim von Rhylanor aktiviert, alle Probleme aus der Welt schafft. ■

Kai Megerle

Skweek

Hier sind alle 100 Levelcodes für das Game Gear. ■

M. Alfonso-Ulrich



Level	Code	Level	Code	Level	Code	Level	Code
1	----	26	AJGP	51	JGJI	76	APGF
2	AJAJ	27	JJPB	52	APAP	77	JPPH
3	JJJL	28	CAEG	53	JPJB	78	CGEM
4	AACC	29	LANI	54	AGCI	79	LGNO
5	JALE	30	ACEG	55	JGLK	80	EAAE
6	AJCL	31	JCNI	56	APCB	81	NAJG
7	JJLN	32	ALEP	57	JPLD	82	EJAN
8	CAAC	33	JLNB	58	CGAI	83	NJJP
9	LAJE	34	ACGI	59	LGJK	84	EACG
10	ACAC	35	JCPK	60	AEEI	85	NALJ
11	JCJE	36	ALGB	61	JENK	86	EJCP
12	ALAL	37	JLPD	62	ANEB	87	NJLB
13	JLJN	38	CCEI	63	JNND	88	GAAG
14	CCAE	39	LCNK	64	AEGK	89	PAJJ
15	JCLG	40	AEAE	65	JEPM	90	ECAG
16	ALCN	41	JEJG	66	ANGD	91	NCJI
17	JLLP	42	ANAN	67	JNPF	92	ELAP
18	CCAE	43	JNJP	68	CEEK	93	NLJB
19	LCJG	44	AECG	69	LENM	94	ECCI
20	AAEE	45	IELI	70	AGEK	95	NCLK
21	JANG	46	ANCP	71	JGNM	96	ELCB
22	AJEN	47	INLB	72	APED	97	NLLD
23	JJNP	48	CEAG	73	JPNF	98	GCAJ
24	AAGG	49	LEJI	74	AGGM	99	PCJK
25	JAPI	50	AGAG	75	JGPO	100	ENDDEMO

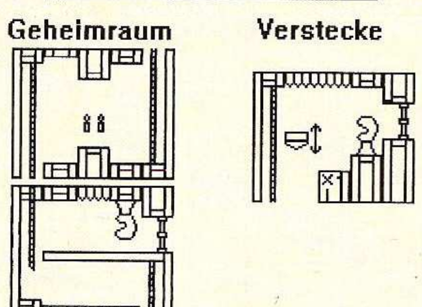
Castlevania II

Hier sind einige Geheimräume und Verstecke auf dem Game Boy bebildert. ■

Martin Sigrist

Cloud Castle

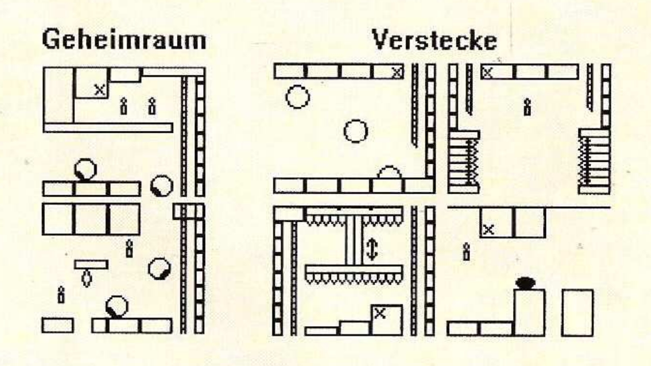
Geheimraum Verstecke



× An dieser Stelle in die Wand schlagen

Rock Castle

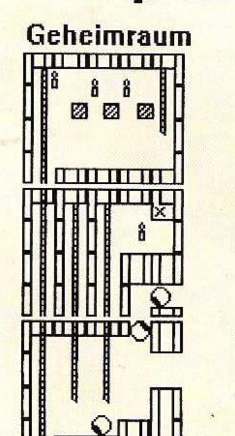
Geheimraum Verstecke



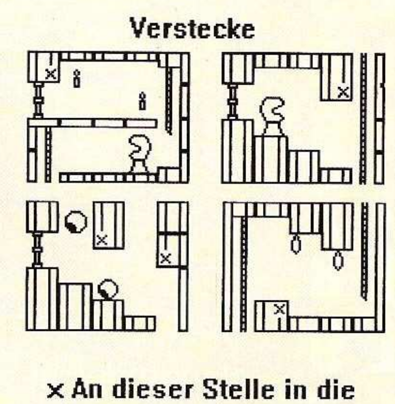
× An dieser Stelle in die Wand schlagen

Crystal Castle

Geheimraum



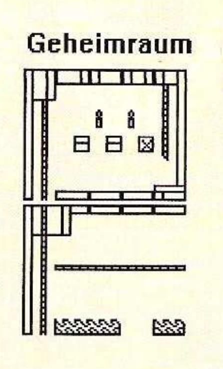
Verstecke



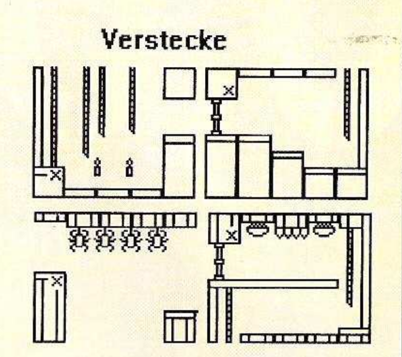
× An dieser Stelle in die Wand schlagen

Plant Castle

Geheimraum



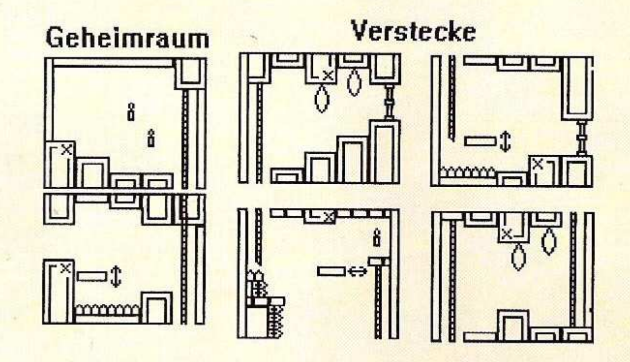
Verstecke



Draculas Castle

Stage 1

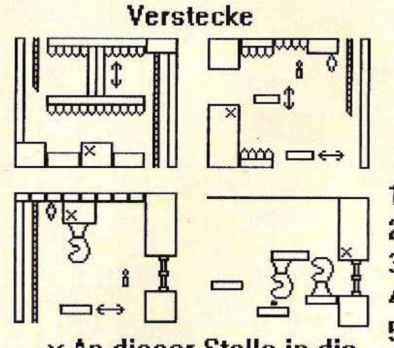
Geheimraum Verstecke



Draculas Castle

Stage 2

Verstecke



× An dieser Stelle in die Wand schlagen

Der Graf

1. Bei a bücken
2. Bei b bücken
3. Bei c bücken
4. Bei d bücken
5. Bei e springen
6. Bei f bücken

Dem Grafen Schlägt man in den Kopf, wenn er bei den positionen 3 und 5 ist.

Antares

Damit das Leben auf Kyrion nicht all zu schwer wird, hier schonmal einige Karten, Tips und Antworten auf einige Fragen in den verschiedenen Dungeons.

Lauree: Bei Kevin Mc Fly lautet die Übersetzung „Tote lachen nicht".

Sakral: Im letzten Stock des Sakrals stellt eine Projektion drei Fragen. Die Antworten lauten: *Tachyonen, Lauree, Antares.*

Tornac: Im zweiten Stock des Tornacs lautet die Antwort „Questonaten". Nach der Antwort kann man durch die zuvor verschlossene Tür in den ersten Stock zurück. Außerdem kann man dort Materialcontainer erwerben.

Dominia: Wenn man zu Ranishtar gelangen will, muß man den Pfad der Dunkelheit wählen. Bevor man ihn jedoch treffen kann, muß man dem Questonaten seine Frage mit „Tahun" beantworten. Zum Anfertigen der Bombe benötigt man Kyrillit (findet man im Pandemonium), ein Glasfaserkabel (kann man in einem Versammlungsraum kaufen), und ein Brombeer-Gum, das man in Torre Rasa von einem Leper nach der falschen Beantwortung einer Frage ins Gesicht geworfen bekommt. Weiterhin wird eine 21-Volt-Batterie benötigt und ein Zünder. Letzteren erhält man, wenn man in Remors Grotte auf die Frage nach der Zahl der Menschen mit „6" antwortet. Und noch ein kleiner Tip: Folgt man dem Pfad der Fragen, so findet man einen Schatz im Wert von 50.000 Kaley.

Torre Rasa: Hier findet man außer dem Leper nur noch einen Oxyd-Spender, den man mit der Eingabe „Kaulu" zerstören muß.

Athindaria: In der Südwand des zweiten Stocks findet man einen mit ID-Cards gefüllten Tresor. Jedes Mitglied muß Platz für mindestens eine ID-Card haben, es sind allerdings sechs Stück mitzunehmen, da sich später noch ein weiters Mitglied der Party anschließen wird.

Im zweiten Stock lautet die Antwort auf die gestellte Frage „Thallium", im fünften Stock muß mit „Asthanen" geantwortet werden. Das Monster im sechsten Stock kann nur mit einem Delta-Laser besiegt werden, den man allerdings erst später findet.

Remors Grotte: Außer dem Zünder findet man hier noch einen angeketteten Androiden, der sich nach seiner Befreiung der Party anschließt.

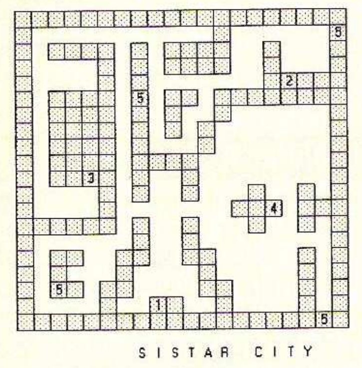
Um im dritten Stock weiter zu kommen, muß man dem Relevator den vollen Namen des Legislationisten nennen, er lautet „Darius Motra". Außerdem ist eine Vakum-Bahn zu finden, die allerdings nur ohne Waffen, aber mit angelegten ID-Cards benutzt werden sollte. (Die Waffen können im Depot der Stadt Akrillion abgelegt werden.)

Da die Gegner in der neuen Stadt sehr stark sind, sollte man sich nur mit sehr viel Erfahrung und einer guten Rüstung dorthin wagen! Viel Spaß beim weiteren Spielen... ■

M. Huttny, N. Djordjevic

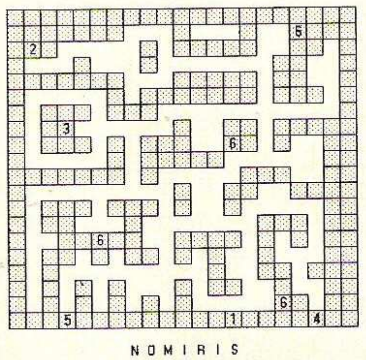
R E M O R I A

1=Bahnhof
2=Remor's Grotte
3=Sanatorium (Heiler)
4=Versammlungsraum
5=Food-Shop



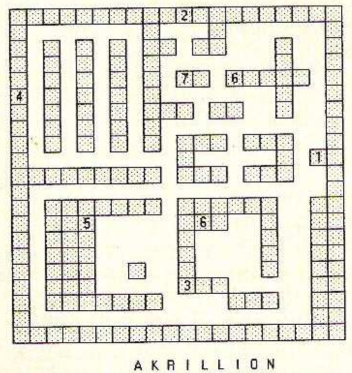
S I S T A R   C I T Y

1=Bahnhof
2=Torre Rasa
3=Pandemonium
4=Versammlungsraum
5=Athindaria
6=Food-Shop



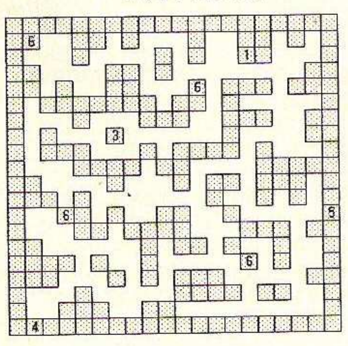
N O M I R I S

1=Bahnhof
2=Sakral
3=Elektroshop
4=Versammlungsraum
5=Tiefencastel
6=Food-Shop
7=Philogoel Tunnel



A K R I L L I O N

1=Bahnhof
2=Tornac
3=Depot
4=Versammlungsraum
5=Dominia
6=Food-Shop



AH-73M Thunderhawk

Im Szenario Europa gibt es zwei Missionen, in denen man eine Chinook in feindliches Gebiet eskortieren muß. Wer dazu keine Lust hat, der kann einfach bei der Basis bleiben und die Chinook alleine losschicken.

Sie wird nämlich nicht angegriffen, da sich das feindliche Feuer auf den eigenen Heli konzentrieren wird.

Man hebe nun einfach 15 Fuß (oder etwas weniger) vom Boden ab um manövrieren zu können, wobei man allerdings nicht schneller als 32 Knoten fliegen darf. Jetzt wird man von drei HOKUMS angegriffen, die allerdings nur während des Anflugs feuern. Sobald man sich nicht mehr bewegt, stellen sie den Beschuß ein und umkreisen den Heli nur noch.

Jetzt kann man sich ein Kaffeepäuschen von etwa 10 bis 15 Minuten gönnen, bis dahin sollte die Chinook ihr Ziel erreicht haben und wieder auf dem Weg in Richtung Basis sein – falls dem nicht so ist, kann man ihr auch ein Stück entgegenfliegen. Früher oder später wird die Chinook auf dem Radarschirm auftauchen und auf der Basis landen und man wird selbst zur Landung aufgefordert. Lob oder Abschluß des Missionsgebietes winken, ohne daß man sich sonderlich angestrengt hat. ■

Marco Deiana

Lemmings

Nochmals einige Tips zur Archimedes-Version.
Wenn man als Levelcode *LEMSATSHOW* eingibt, wird die Rückkehr in den Desktop blockiert. Dies kann besonders auf Ausstellungen ganz praktisch sein.
Will man die Level durch einfaches Drücken der *Space*-Taste überspringen, so tippt man als Levelcode *IAMNOTGOOD* ein.
Kleiner Ohrenschmaus gefällig? Die einzelnen Musikstücke kann man wie folgt anwählen:

1.) Mit einem Shift-Doppelklick auf *!Lemmings Musmod2* laden.

2.) In der Kommandozeile *musload !Lemmings.Lemmings.Lemlevels.Lemmus0 (oder *!.... Lemmus1)* eingeben.

3.) Jetzt mit **mussongpos (nr.)* die jeweiligen Musikstücke auswählen, mit **muson* wird die Jukebox gestartet, mit **musoff* herrscht wieder Ruhe.

Die Positionsnummern für die Datei *Lemmus0* sind 0, 5, 12, 17, 20, 26, 30, 35, 41, 45, 48, 54, 57, 62, 67, 70, 74 und 77. In *Lemmus1* sind einige Stücke, die im Spiel nur selten zu hören sind, und zwar an den Positionen 0, 12, 17 und 21. ■

Damien Markulin

Glücksrad

Wenn die Meldung erscheint, daß nur noch Vokale enthalten sind, sollte man das Rätsel nicht lösen.

Denn meistens kauft der Computergegner dann noch Vokale, die zwar das eigene Konto nicht, aber dafür die Chancen des Champions vergrößern.

Wenn man mit dem Raten an der Reihe ist, sollte man die linke Maustaste solange auf dem Schild „D" gedrückt halten, bis einem der gesuchte Begriff einfällt. So kann man das Zeitlimit umgehen. ■

Heinz Knolle

Choplifter II

Diesmal sind sie vollständig, die Levelcodes für den Game Boy. ■

Dirk Baum

Sektor 1/2: SKYHPPR
Sektor 1/3: LKYBYSS
Sektor 2/1: CHPLFTR
Sektor 2/2: BYMSFWR
Sektor 2/3: RGHTHND
Sektor 3/1: GDGMPLY
Sektor 3/2: TRYHRDR
Sektor 3/3: SPRYSKS
Sektor 4/1: CMPTRWZ
Sektor 4/2: CHPYBYS
Sektor 4/3: VRYHPPY
Sektor 5/1: GMBYQZD
Sektor 5/2: LVLYTYZ
Sektor 5/3: GDDYGMZ

Road Rash

Hier ist eine ganze Latte mit Paßwörtern für den schnellen Weg zum Erfolg auf dem Mega Drive. ■

Markus Amann

```
33354 00PT0
001M7 22MU8

44000 00UT0
103B6 32RLE

44477 013D0
012T6 32H6N

44447 016D1
101H2 3RLL0

44441 01F41
112JG 3BL7I

69000 01JM0
0155K 43AVL

69A98 01OM0
004OL 4JFHU

69898 01R21
0062D 43VLA

68893 024I0
0125C 44OKC

62883 02CA1
0153S 44P5S

42853 02HI1
105OD 446BD

42853 02MQ1
01185 4TJ6L
```

More Lemmings

Noch mehr Lemminge? Genau, und zwar die Codes der Atari-Version. ■

Rainer Gottschall

LE	TAMES	CRAZY	WILD	WICKED	HAVOC
1	----------	TFJBAHTFBO	BAHPUDKJCP	UFKBAHTNDK	FAHPTFJBFO
2	IHPTDJBCAM	FJBIHTTGBH	IHPUDKBKCI	FKBIHTUODD	IHPTFJFCFH
3	LPTDJBADAJ	JBALTTFHBE	LPUDKBALCF	KBALTUFPDQ	LPTFJFADFE
4	PTDJBILEAS	CIMTVFJIBR	PUDKBILMCO	BILTUFKQDJ	PTFJFILEFN
5	TDJBAHTFAL	BAHPUFJJBP	UDKBAHTNCH	FAHPTDJBEL	TFJFAHTFFG
6	DJBIHTTGAE	IHPUFJBKBI	DKBIHTUDCQ	IHPTDJFCEE	FJFIHTTGFP
7	JBALTTDHAR	LPUFJBALBF	KBALTUDPCN	LPTDJFAPER	JFALTTFHFM
8	BILTTDJIAK	PUFJBILMBO	BILTUDKQCG	PTDJFMLEEO	FILTTFJIFF
9	BAHPUDJJAM	UFJBAHTNBH	BAHPTFKBDJ	TDJFAHTFED	FAHPUFJJFH
10	IHPUDJBKAF	FJBIHTUOBQ	IHPTFKBCDS	DJFIHTTGEM	IHPUFJFKFQ
11	LPUDJBALAS	JBALTUFPBW	LPTFKBADDP	JFALTTOHEJ	LPUFJFALFN
12	PUDJBILMAL	BILTUFJQBG	PTFKBILEDI	FILTTDJIES	PUFJFILMFG
13	UDJBAHTNAE	BAHPTDKBCG	TFKBAHIFDR	FAHPUDJJEE	UFJFAHTNFP
14	DJBIHTUOAN	IHPTDKBCCP	FKBIHTTGDK	IHPUDJFKEN	FJFIHTUOFI
15	JBALTUDPAK	LPTDKBADCM	KBALTTFHOH	LPUDJFALEK	JFALTUFPFF
16	BILTUDJQAD	PTDKBILECF	BILTTFKIDQ	PUDJFILMED	FILTUFJQFO
17	BAHPTFJBBG	TDKBAHTFCO	BAHPUFKJDS	UDJFAHTNEM	FAHPTDKBGO
18	IHPTFJBCBP	DKBIHTTGCH	IHPUFKBKDL	DJFIHTUDEF	IHPTDKFCGH
19	LPTFJBADBM	KBALTTDHCE	LPUFKBALDI	JFALTUDPES	LPTDKFADGE
20	PTFJBILEBF	BILTTPKICN	PUFKPILMDR	FILTUDJKEL	PTDKFILEGN

TWO PLAYER

1) JAHPTDKBKG
2) IHPTDKJCKP
3) LPTDKJADKM
4) PTDKJILEKF
5) TDKJAHTFKO
6) DKJIHTTGKH
7) KJALTTDHKE
8) JILTTDKIKN
9) JAHPUDKJKP
10) IHPVDKJKKI

Formula 1 Grand Prix

Hier sind einige wertvolle Tips für alle Hobbyrennfahrer, die im Microprose-Team auf die Piste gehen. Zunächst einige Tips zur Fahrwerkabstimmung, die auf jeder der 16 Strecken individuell variiert werden muß, um Chancen auf den Sieg zu haben. Die Vorgaben des Programms sind Kompromisse, die noch variiert werden sollten: Die Bremsbalance muß unbedingt nach vorne verlegt werden, da sonst die Bremswirkung zu gering ist. Je nach Streckencharakter sollte der Originalwert um +12 bis +15 Einheiten nach vorne verschoben werden.

Um ein leicht untersteuerndes Fahrverhalten zu erreichen, sollte der Frontflügel atwas flacher als der Heckflügel eingestellt werden. Die Originalwerte sollten für schnelle Strecken flacher und für kurvenreiche Strcken steiler eingestellt werden.

Das Getriebe ist in der Vorgabe zu lang übersetzt, besonders bei engen und kurvenreichen Strecken verliert man viel Zeit. Durch ein enges und kürzer gestuftes Getriebe kann man besser aus den Kurven heraus beschleunigen.
Die folgende Tabelle enthält Anhaltswerte für die verschiedenen Einstellungen:

Menüpunkt	kurvenreiche Strecke	schnelle Strecke
Flügel vorne	55	45
Flügel hinten	50	35
Bremsbalance	Front +15	Front +15
1. Gang	20.64	24.64
2. Gang	27.64	32.64
3. Gang	34.64	39.64
4. Gang	41.64	46.64
5. Gang	49.64	53.64
6. Gang	59.64	61.64

Einige Tips für gutes Fahren: Es ist besser, langsam in die Kurven hinein- und schnell wieder herauszufahren. Man kann sich dabei an den vorgeschlagenen Gangzahlen orientieren.
Die Randsteine sind eine gute Hilfe beim Erkennen der nächsten Kurve, besonders dann, wenn die Ideallinie nicht eingeblendet ist.

Den Bremspunkt vor einer Kurve findet man leichter, wenn man sich an den Entfernungsschildern orientiert. Allerdings ist nicht jede Kurve ausgeschildert.
Vor einer Kurve nicht gleichzeitig bremsen und lenken. Ist eine Richtungskorrektur notwendig, sollte man kurz die Bremsen lösen, lenken und dann weiter bremsen.

Und noch einige Worte zu den gegnerischen Piloten: Sie lieben die Ideallinie und fahren auf ihr, so lange dort Platz ist. Daher sollte man dort überholen, wo die Ideallinie am Rande der Piste verläuft, so hat man auf der anderen Seite genügend Platz. Die Vorliebe für die Ideallinie kann auch dazu verwendet werden, das Überholen zu verhindern, denn erst bei relativ großen Geschiwindigkeitsunterschieden wird der Überholvorgang eingeleitet. Will man den Gegner ärgern, kann man ihn so etwas ausbremsen. ■

Ulrich Pechtold

HOW TO PLAY Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist.

Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wiedermal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt.

Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit „Euer Exzellenz", „Sehr geehrter" oder „Ey, Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Graphologe gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt.

So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich.

Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch, ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet

(Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Herr Anton).

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit vergehen. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut.

So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

Euer

Michael

Ultima Underworld
The Stygian Abyss

Beinahe schon virtuelle Realität...
Die absolute Neuheit im Bereich der 3D-Dungeonspiele!

In diesem Spiel werden Sie nicht mehr beim Laufen, Schwimmen, oder Springen unterbrochen, denn sämtliche Mauern, Wände, Objekte werden komplett dreidimensional in übergangslos fließender Grafik dargestellt!

Suchen Sie nach Hinweisen und Gegenständen, lösen Sie Rätsel, und bekämpfen Sie gefährliche Monster. Egal, ob Sie nach oben, unten oder einfach nur geradeaus sehen - Ihre Umgebung bewegt sich mit!

Ultima Underworld: The Stygian Abyss.

Sie werden Ihren eigenen Augen nicht trauen!



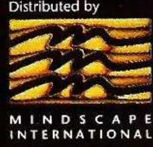


Aktuelle Titelbilder sind nicht gleichbleibend



ORIGIN™
We create worlds™

Distributed by



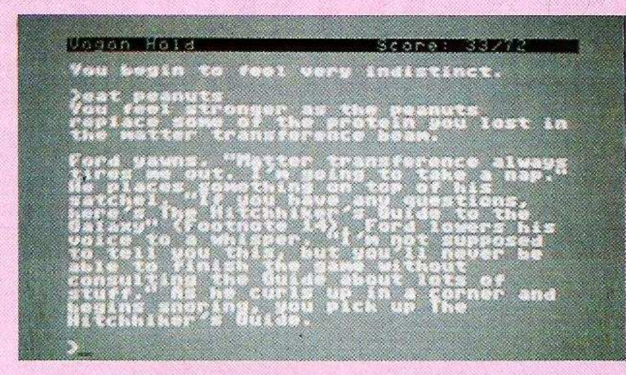
For your local dealer, contact: Mindscape International Ltd, The Coach House, Scaynes Hill, West Sussex RH17 7NG Tel: 0444 831 761

Wenn Babelfische reden könnten ...

HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

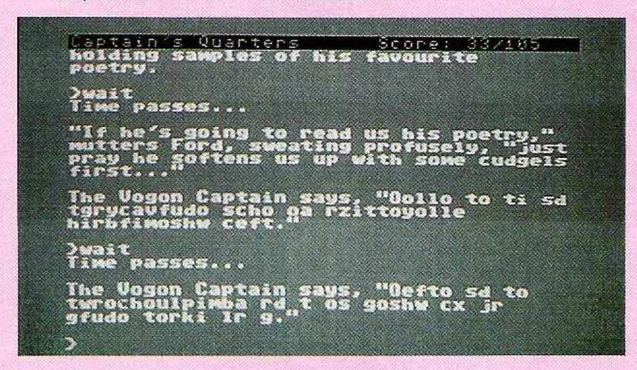
System: C-64 (hervorgezaubert), Amiga, ST, PC, empf. VK-Preis (als Teil einer Kompilation) ca. 10 DM, Hersteller: Infocom, Muster von: ASM-Archiv.

...würden sie Euch sicher viel vom tristen Dasein in einem Automaten erzählen können. Da dies aber nicht der Fall ist, bleibt es mir überlassen, Euch in diesem Monat das Game vorzustellen, in dem besagter Babelfisch eine große Rolle spielte. Wir schalten zurück ins Jahr 1984.



▲ *Erst ißt er 'ne taube Nuß ...*

▼ *..., dann ist er 'ne taube Nuß!*



Damals war die 64er-Welt noch in Ordnung. Ein Hit nach dem anderen wurde für ihn produziert, so auch Textadventures wie **Hitchhiker's Guide to the Galaxy** aus dem traditionsreichen Hause **Infocom**.

Ein Parser, der weit über 600 Worte verstand, eine lebendige, sehr ausführliche Beschreibung der Umgebung, in der man sich gerade befindet und jede Menge amüsanter Einfälle zeichnen auch dieses Game aus.



So befindet sich der Held der Geschichte mit 'nem tüchtigen Kater in seinem Bett. Langsam rappelt er sich auf, schaltet das Licht ein und zieht zunächst einmal den Mantel an, der irgendwo herumliegt. Waren da nicht Kopfschmerztabletten in der Tasche? Würg... aber der Schmerz ist weg, und so wagt er einen Blick aus dem Fenster. Warum um alles in der Welt ist der alte Baum plötzlich verschwunden? Und was macht da so einen Höllenlärm?

Also nimmt er schnell alles auf, was er finden kann und verläßt das Haus. Die Post vor der Tür nimmt er auf und geht schließlich nach Süden weiter. Da sieht er plötzlich ein schreckliches Ungetüm auf sich zurollen, das im Begriff ist, sein Haus niederzureißen. Er weiß genau, daß dieses Ding vor ihm nicht haltmachen würde, außer er legt sich einfach hin.

Gesagt-getan, und schon schreit der Vorarbeiter wie blöd herum. Ist ihm egal, er wartet lieber unten. Schließlich stoppt der Bulldozer direkt vor ihm. Ford, ein guter Freund, taucht auf und will ihm ein entliehendes Handtuch zurückgeben. Auch das kümmert unseren Helden wenig.

Daß dies ein guter Entschluß war, zeigt sich, als Ford zu dem Vorarbeiter geht – und wenig später finden wir uns mit Ford in einer Kneipe, wo wir (auf Ford's Rechnung) drei Bier tanken. Der Freund labert irgendwas von „Weltuntergang", aber das interessiert uns zunächst nicht.

Doch dann wird die Vorahnung zur bitteren Realität: Während die Erde von Aliens angegriffen wird, greifen wir schnell nach dem ominösen Kästchen, drücken den grünen Knopf... und wieder einmal ist es Nacht um uns herum.

Nach einer Weile funktioniert wenigstens die Nase wieder, und es dauert nicht lange, da stellen wir fest, daß die Story in einer fernen, unbekannten Welt weitergeht – in einem Raum, in dem sich unter anderem jener Automat befindet, der Babelfische auf Knopfdruck ausspuckt.

Bis so ein Fischli aber in unserem Ohr steckt (da muß er nämlich hin), ist noch viel zu tun. Und damit fängt das Abenteuer erst richtig an...

Natürlich gibt es dieses Game nur in Englisch und setzt entsprechende Kenntnisse voraus. Hitchhiker hat in acht Jahren nichts an seiner Qualität eingebüßt – und auch heute dürfte es dank später Umsetzung auf 16-bit und dem äußerst geringen Preis wieder Viele geben, die sich wundern, warum der Held „no tea" in seinem Inventar hat, und warum Bab(b)elfische nicht reden können... ■

Klaus Trafford

KOSTENLOS

sind die Programme, die wir anbieten, zwar nicht. Aber dafür erhaltet Ihr

SPIELE

die Ihr jederzeit wieder hervorholen werdet, die ausnahmslos gut sind und ganz bestimmt nicht

AUS DER

Klamottenkiste kommen. Kurzum: Wir bieten Programme aus der

MICROWELLE

zum Niedrigpreis von nur

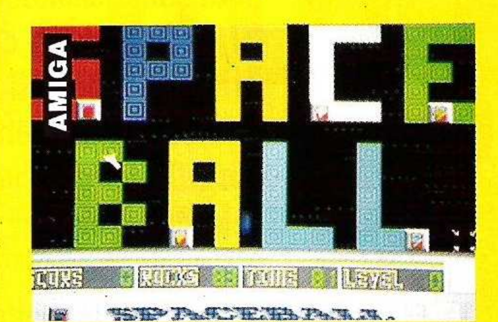
29,– DM



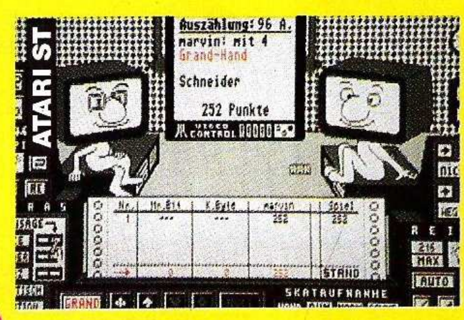
THE SECRET CAVE – Ein Jump-and-Run der Sonderklasse.



RISK IT – Über 2000 Fragen für 1–4 Spieler.



SPACEBALL – 150 Level plus Editor garantieren Spielspaß.

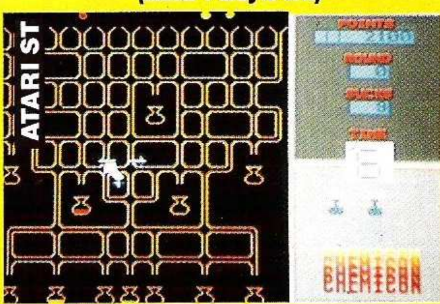


SKAT 2000 – das ideale Geschenk für alle Skatfreunde. (mind. 1 MByte erf.)

FREDDY – hüpfen, bis der Joystick qualmt.

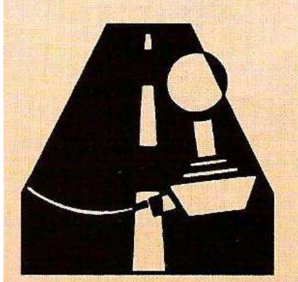


SPACE CAB – ein Taxi, das man sich gerne bestellt.



CHEMICON – Ein falscher Tropfen ... und alles explodiert.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



Von Falken und Feinden

FALCON 3.0

System: PC AT, VGA, Soundblaster, Adlib, Roland, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca.120 DM, Hersteller: Spectrum Holobyte/ Microprose, Muster von: Hersteller.

Nach schier endloser Warterei, bedingt durch den Konkurs von Spectrum Holobytes Distributor Mirrorsoft, ist Falcon 3.0 jetzt auch in Europa gelandet. Kann das mit viel Vorschußlorbeeren versehene Programm halten, was versprochen wurde?

Rein nach dem Äußeren bzw. nach dem Inhalt der imposanten Verpackung kann man darauf schließen. Ein über 340 Seiten starkes Handbuch, umfangreiches Kartenmaterial, sowie Referenztafeln und nicht zuletzt die fünf Spieldisketten füllen die Pakkung vollständig aus. Den ersten Dämpfer erhält der Computerflieger aber, wenn er die empfohlenen Hardware-Vorraussetzungen liest. Absolutes Minimum soll ein 12 MHz AT sein, doch einigermaßen flüssig läuft die Geschichte erst auf einem 25 MHz 386er. Dazu kommt dann noch DOS 5.0 (zwingend) mindestens 600K Basisspeicher, sowie VGA. Einige Optionen, wie z.B. das High Fidelity Flight Model, das einem die original Simulations-F16 zur Verfügung stellt, die auch die U.S. Air Force benutzt (laut Hersteller) , können nur angewählt werden, wenn man einen Coprozessor besitzt. Geht die Entwicklung so weiter, kann man Falcon 4.0 nur noch auf einer aufgerüsteten Cray spielen.

Aber zurück zum Programm. Nach relativ kurzer Installationszeit befindet man sich um sog. Warroom. Von hier aus lassen sich alle weiteren Menüs erreichen. Es können Staffeln mit bis zu 8 F-16 gebildet werden, Einsatzgebiete angewählt, Piloten rekrutiert werden, etc. etc. Diejenigen, die einfach nur mal eben ein paar Migs abschießen wollen, können sich dem Instant Action Menüpunkt direkt in den Kampf einklinken. Ansonsten klickt man sich durch viele, mit Digigrafiken verschönerte Menüs.

Hohe Hardwarevorraussetzungen

Als Einsatztgebiete stehen Kuwait, Panama und Israel zur Verfügung. Die ewig gleiche alten Feindbilder also. Na gut, Einsatzgebiet ausgesucht und ab gehts. Nach ein paar ruckeligen Digi-Animationen findet man sich im Cockpit wieder, und der Einsatz beginnt. Vom Hocker gehauen hat's mich ehrlich gesagt nicht. Am Cockpit-Layout hat sich bis auf die Seitenaussichten nicht viel geändert. Die HUD-Anzeigen entsprechen jetzt schon eher dem Original, während die restlichen Instrumente immer noch vereinfacht sind. Die eigentliche Enttäuschungen sind aber die Landschaftsgrafik und der Schwierigkeitsgrad. Bodendetails sind selbst im höchsten Grafikmodus sehr, sehr selten. So kleine Details wie Strommasten oder wenigstens ab und zu mal ein Gebäude wie in Falcon 1 sucht man vergebens. Überall nur grüne Wiesen oder Sandwüste. Überhaupt Grafik: Während die F-16 sehr detailliert dargestellt sind, machen alle anderen Fahr-und Flugzeuge da schon einen ärmlicheren Eindruck. So richtiger Simulationsspaß kann trotz netter Soundeffekte (Funksprüche usw.) nicht so recht aufkommen, zumal die Ablaufgeschwindigkeit um einiges höher sein könnte. Selbst mit 33 MHz lief das ganze immer noch nicht so recht flüssig. Siehe oben.

Außerdem ist das Spiel, wie schon gesagt, einen Tick zu einfach. Selbst wenn man „Aces“ als Gegner wählt,



sind die Jungs sehr schnell vom Himmel zu holen. Gut, die F-16 ist eine sehr gute Maschine, aber niemand kann mir erzählen, daß entweder die gegnerischen Piloten alle Dilletanten oder aber alle anderen Maschinen dermaßen unterlegen sind.

Schwache Gegner

Und da wir es hier ja angeblich mit einer sehr ernsten und akkuraten Simulation zu tun haben, sollten die Werte schon stimmen. Wer trotzdem einen Auftrag nicht schafft, kann auch den Autopiloten einschalten und kämpfen lassen. Fast schon wie Knight Rider in

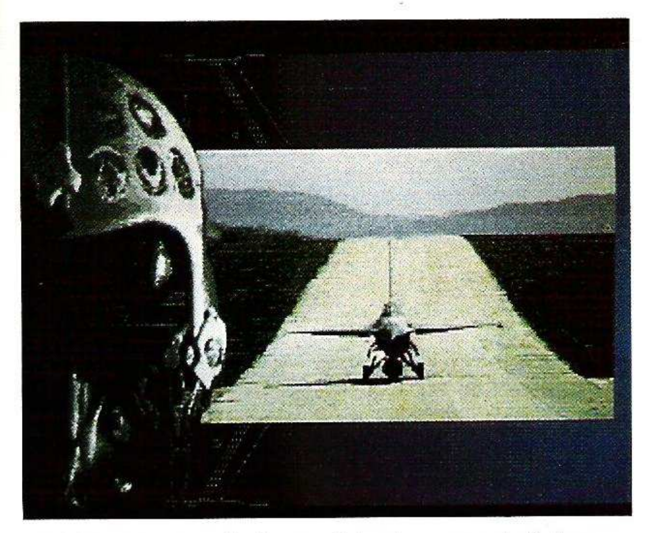
Kein Schleudersitz . . .



Wer fliegt so spät durch Nach & Wind?



It's Showtime . . .



Digi-Grafik ohne Ende macht's eben ansehnlicher.



Viele Polygone, aber trotzdem wenig zu sehen.

der Luft. Besonders makaber (oder vielleicht realitätsnah) sind die Szenen nach dem Abschuß der eigenen Maschine. Man kann seine eigenes, vermutlich mit Schauspielern dargestelltes, Militärbegräbnis bewundern, alles schön digitalisiert und in prächtigen Farben. Ach ja, auf den Schleudersitz wurde merkwürdigerweise verzichtet, der Heldentod ist also vorprogrammiert.

Die Programmierer hätten vielleicht mehr Zeit darauf verwenden sollen, das eigentliche Programm zu optimieren, anstatt das mehr oder minder schmückende Beiwerk aufzublasen. **Falcon 3.0** ist zwar eigentlich ein recht nettes Spielchen, rechtfertigt aber in keinster Weise den hier betriebenen Aufwand um Hard-und Softwarevoraussetzungen. Das alte Falcon hat mir bedeutend mehr Spaß gemacht, auch wenn das Fluggebiet wesentlich kleiner war. Immerhin erhält man für sein Geld ein sehr schönes Buch, und die Landkarten machen sich gerahmt auch ganz gut an der Wand. Man sollte halt nicht immer alles glauben was man im Vorfeld über ein Programm sieht oder hört.

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	7
Motivation	7
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Im Land der Simulanten

Mein Gott, kann England schön sein! Kein Smog, kein überfülltes London, sondern grüne Wiesen und altmodische kleine Häuser bestimmen das Landschaftsbild von Tetbury.

Warum ich überhaupt hierbin? Nun, Microprose stellt seine neuen Simulationen vor, Grund genug also, einmal das Land von Miss Marple und Robin Hood zu besuchen. Eine Firma wie Microprose erwartet man eher im Zentrum von London als in Tetbury in der tiefsten englischen Provinz. Immerhin arbeiten hier 120 Mitarbeiter, und für Programmierer ist die Ruhe hier wohl ganz angenehm.

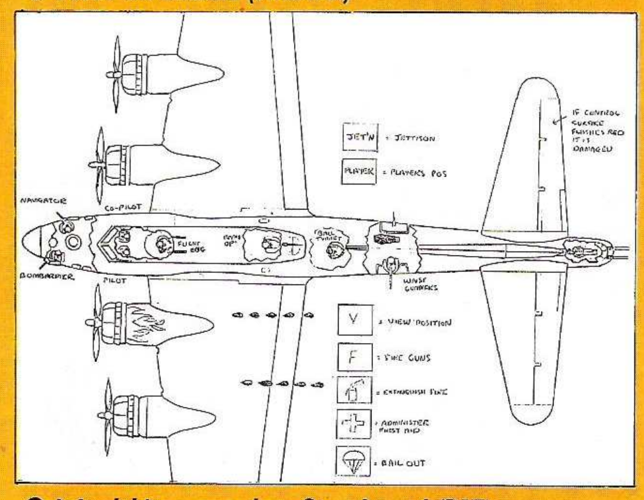
Aber was gibts Neues? Zuerst haben wir da mal A.T.A.C., der ja schon in Ausgabe 3 kurz angerissen wurde. Mittlerweile ist das Programm nahezu fertiggestellt und auch schon flugfähig. Gegenüber der ersten Demo-Version hat sich doch einiges geändert. Neben grafischen Details wie den Cockpitlayouts wurde auch nochmal an der Story gefeilt. Wir erinnern uns: Als Commander einer Spezialeinheit, bestehend aus F-23 Jägern und Kampfhubschraubern, soll man den Drogenhandel in Kolumbien zum Erliegen bringen. Wie man dabei vorgeht, ist einem völlig selbst überlassen. Es gibt keine vorgeschriebenen Missionen. Und noch eine Besonderheit: Es ist darauf zu achten, daß möglichst keine Personen getötet werden. Man kann sich die Aufgabe natürlich einfach machen und einem Drogenbaron einfach eine 500-Pfund-Bombe durch den Kamin schmeißen. Allerdings wäre das nur eine sehr kurzfristige Lösung des Problems, da er nach kurzer Zeit durch einen anderen Boss ersetzt wird.

Neues Grafiksystem

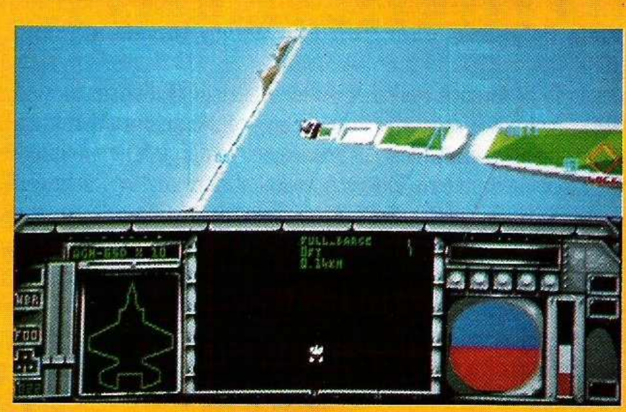
Klüger ist es also, die Anbaugebiete sowie die Transportrouten anzugreifen. Ziel ist es, den Drogenhandel mit Hilfe von kontrollierter Waffengewalt wirtschaftlich unrentabel zu machen – eine Variante im Drogenkrieg, die schon oft diskutiert wurde. Die Idee für dieses Programm basiert übrigens auf dem Tom-Clancy-Buch „Der Schattenkrieg". Micro-



G-Force im Einsatz (A.T.A.C.)



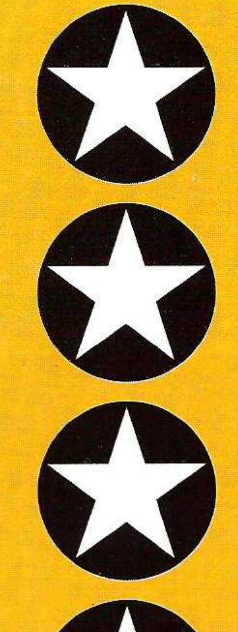
Originalskizze aus dem Storyboard (B17)



Schiffe versenken (A.T.A.C.)



FW-190 (B17)





prose hat für dieses Game auch ein neues Vektorgrafik-System programmiert, welches doch etwas besser ist, als das in F117A zuletzt verwendete. Das Fluggefühl ist besser geworden, und die neuen Sprite-Explosionen sehen sehr gut aus. Kaum zu glauben, daß die Leute von Argonaut Software, die ja *Birds of Prey* verbrochen haben, hinter diesem Projekt stehen.

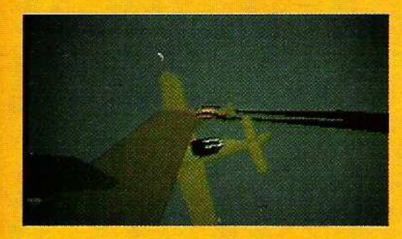
Die Menüführung ist schon aus Gunship 2000 und F117A hinlänglich bekannt (Spielerführung in Form von Besprechungsräumen mit Hotspots zum anklicken), wurde hier aber noch etwas verfeinert.

Alles in allem wird die Atmosphäre der Handlung nicht zuletzt durch kleine Animationen sehr gut rübergebracht. Sobald auch noch der Sound komplett fertig ist, werden wir natürlich einen kompletten Testbericht nachreichen.



Titelbild der U.S. Version (MP Golf)

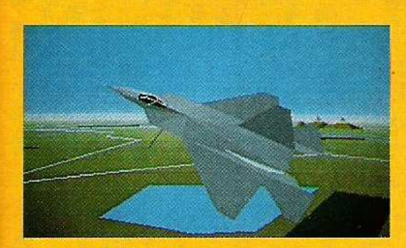
Nach soviel Hi-Tech ist mal wieder Nostalgie angesagt. **B17** heißt die Simulation des wohl meistgeflogenen und gefürchtetsten Bombers des zweiten Weltkrieges. Hier in Tetbury wird mit Hochdruck an der Fertigstellung dieser Simulation gearbeitet.



Heiße Gefechte (B17)

Das Szenario befindet sich in Deutschland gegen Ende des Krieges, als massive Bomberwellen aus Frankreich und Großbritannien deutsche Städte dem Erdboden gleichmachten. Ein Hintergrund, der einigen Leuten hierzulande sicherlich übel aufstoßen wird. Rein technisch gesehen gibt es auch bei diesem Programm bis zum jetzigen Produktionsstand nichts auszusetzten.

Selbst auf einem AT bewegen sich die Flugzeuge recht flüssig über den Bildschirm. Im Bomber selbst können natürlich auch verschiedene Positionen, wie z.B. die des Bordschützen, übernommen werden.



F-22 (A.T.A.C.)

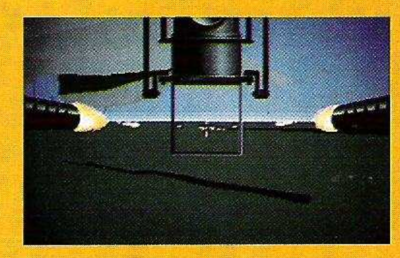
Nostalgisches und Hochmodernes

In einem noch früheren Produktionsstadium befindet sich **Harrier**, eine Simulation des gleichnamigen britischen Senkrechtstarters, der, durch den Golfkrieg bedingt, gerade seinen zweiten „Frühling" erlebt, will heißen, daß zur Zeit eine modifizierte Version des recht betagten Flugzeuges gebaut wird.



Fertig zum Angriff

Die Hintergrundgeschichte steht zur Zeit noch nicht fest. Im Augenblick ist man dabei, alle verfügbaren Daten über die Maschine zu sammeln. Dementsprechend sieht es auch in den Büros der Programmierer aus: Überall stehen, liegen und hängen Fotos, Datenblätter und Modelle herum. Man kommt sich fast vor wie in den Hallen der Herstellerfirma.



Erst feuern, dann fragen

Und da wir gerade schon mal bei ultraneuen Sachen sind, hier noch etwas für NES-Besitzer. Steve Perry, Software Development Manager bei Microprose, zeigte mir in einer stillen Minute die ersten Screens von **F15 Strike Eagle II** fürs NES! Natürlich alles noch Top Secret und nur für ASM-Leser. Konsolen-Freaks dürfen sich in Zukunft eh noch freuen, aber das ist Hyper-Top Secret, sorry. An Nicht-Flieger wurde natürlich auch gedacht. Für Juli/August ist der Release von **Napoleon** geplant, einem Strategie-Epos über den kleinen Korsen und seine größten Feldzüge. Im Augenblick sind die Grafiker gerade dabei, dicke Bücher mit Uniformabbildungen zu wälzen, um die Soldaten möglichst originalgetreu wirken zu lassen. Die ersten fertigen Grafiken versprechen ein farbenfrohes und sehr unterhaltsames Programm.

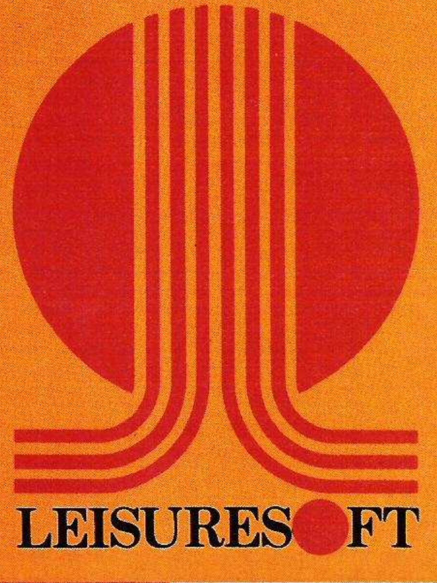
Viel Arbeit wurde auch in die PC-Version von **Microprose-Golf** gelegt. Man begnügte sich nicht mit einer einfachen Konvertierung, sondern überarbeitete das Programm von Grund auf. Die Grafik sieht wesentlich besser aus als bei den Amiga und ST Fassungen. Auch die Benutzerführung wurde total geändert und gleicht denen der Flugsimulatoren, d.h. daß man anstelle der Einsatzbesprechungsräume bei den Flugis hier das Innere der Golfclub-Häuser als Menühintergrund hat. Die abgebildeten Clubhäuser entsprechen übrigens den originalen Clubhäusern der jeweiligen Plätze.

Wie Ihr seht und lest, könnt Ihr Euch schon mal auf einen heißen Sommer gefaßt machen. Ich für meinen Teil habe die Insel mit jeder Menge Vorfreude auf die kommenden Produkte verlassen. ■

Guido Alt


HOT SHOT
eine kamera für über 1500 stutzen gefällig? oder ein paar brandheiße games? null problemo, die sheffielder gremlins, die übrigens auch nach 0 Uhr gefüttert werden dürfen, machen's möglich, wenn ihr folgende fragen richtig beantwortet:
a) welchem spiel-genre gehört space crusade an?
b) welchem sportwagen widmete gremlin gleich zwei spiele?
c) nenne drei gremlin-titel!
Nikon
GREMLIN
und das gibt's zu gewinnen:
1. preis: 1 nikon f-401x spiegelreflexkamera mit eingebautem Blitz und zwei Zoom-Objektiven (35-70 mm und 70-210 mm)
2. preis: je ein exemplar der nächsten zehn Gremlin-Spiele
3.-10. preis: je ein goody-pack (T-Shirts, Spiele etc.)
das war ja easy, oder nicht? nu denn, ab die postkarte an: asm, kw „gremlin", postfach 870, 3440 eschwege.
good luck!
Einsendeschluß: 4. 4. '92
Rechtsweg: Ausgeschlossen!


Bundesweit
im
Zeitschriften-
handel
vorgestellt in
Play Time
Das Computer-
Spiele-Magazin
Das Diskettenmagazin für den AMIGA
AMIGA Fun
Ausgabe 3/92
DM 19,80
Für 1 - 4 Spieler!
Die Amiga fun gibt es jeden Monat NEU im gutsortierten Zeitschriftenhandel - wenn nicht einige vor Ihnen schneller waren!
Eine gesunde Mischung aus Action, Strategie, Jump & Run und Logik und garantiert 100% Spielspaß gibt's mit Amiga fun!
Wer da nicht zugreift ist selber schuld...
Für nur 19,80 DM im Zeitschriftenhandel!

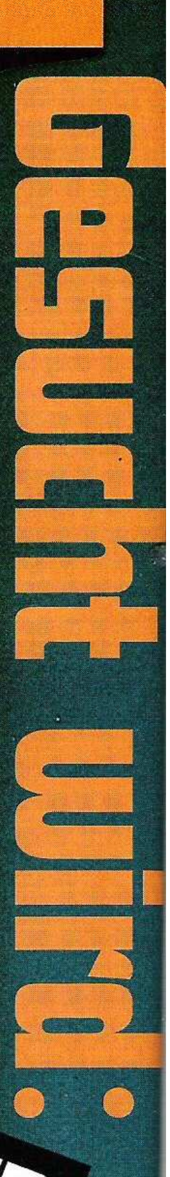


MICROPROSE™

ENTERTAINMENT • SOFTWARE



... das schönste LEISURESOFT/MICROPROSE-Schaufenster ...



Den ganzen April über läuft die bundesweite Super-Schaufenster-Deko-Aktion von LEISURESOFT & MICROPROSE, bei der Ihr mitmachen & kräftig absahnen sollt. Macht also Eure Kamera klar zum Superschuß!!!

Euer bestes Foto sendet Ihr bis spätestens 15. Mai 1992 an die **ASM, Postfach, 3440 Eschwege. Kennwort: Deko-Foto!** Die besten Dekos werden von der ASM-/LEISURESOFT-/MICROPROSE-Jury ermittelt und in ASM veröffentlicht.

Und was hat das mit Euch zu tun?? Nun, unter allen Einsendern verlosen wir folgendes:

1. Preis: 1 TECNO PLUS CD ROM incl. 5 MICROPROSE-GAMES

2. Preis: 1 AMIGA inkl. 3 MICROPROSE-GAMES

3. Preis: 5 MICROPROSE-GAMES

4. Preis: 3 MICROPROSE-GAMES

5.-10. Preis: je 1 MICROPROSE-GAME.

Viel Glück!



mit 16 Amigas an den Start...

. . . geht es bei WARM UP, einem der neuen Genias-Produktionen, die uns die schweizerische Firma LINEL zwecks Preview schickte. Erste Bilder gibt es von TOP WRESTLING sowie GAME OF LIFE, einer Linel-Eigenproduktion, die am vielversprechendsten scheint. Auf ins Getümmel!

Ein weiteres Rennspiel aus der Vogelperspektive landete zuerst auf meinem Tisch. Es trägt den vielsagenden Namen **Warm Up** und bietet neben acht verschiedenen Turboschlitten 16 Rennbahnen zur Auswahl an.

Dabei steht es einem frei, ob man zunächst einige Übungsrunden fährt oder gleich gen Titelerwerb und Pokal strebt, was jedoch nicht so leicht sein dürfte. Grund hierfür ist die Steuerung.

Nicht, daß diese etwa schlecht wäre – ganz im Gegenteil, das Fahrzeug spricht auf jede Joystickbewegung an. Vielmehr muß man auch dann geradeaus lenken, wenn die zu fahrende Strecke nach einer Kurve nach „unten" weiter führt. Man lernt es aber relativ schnell.

Kollisionen mit Gegnern oder dem Grünstreifen sollte man vermeiden, denn das bringt entweder Blech- oder Reifenschaden und kann zu einem vorzeitigen „Game Over" führen. In eine High-Score-Liste kann man sich auch eintragen, jene war jedoch in unserer Version noch nicht fertig.

Die Besonderheit des Spiels liegt in der Tatsache, das bis zu 16 Amigas (= Spieler) zusammengelinkt werden können, was mit Sicherheit einen Heidenspaß geben dürfte – vorausgesetzt, die Bude ist groß genug, und man hat genügend Steckdosen.

Ansonsten weist das Game eigentlich keine herausragenden Ergebnisse auf. Allerdings wird noch an der Grafik gefeilt, was dem Spiel nur zugute kommen kann. In dieser Fassung ist sie einfach zu simpel, noch dazu ruckelt die Randbegrenzung der Rennstrecken. Aber wie gesagt: Es wird noch dran gearbeitet.

Angenehm überrascht war ich dagegen vom Sound: Zum einen klingen die Musikstücke gut, zum anderen sind die FX ganz nett, kommen aber an echte Renngeräusche nicht heran. Wir sind gespannt auf das fertige Spiel, das es auch für PC geben wird.

Zellenvermehrung. . .

spielt eine große Rollen bei **Game of Life**, an dem Linel gerade arbeitet. Fünf verschiedene Zellformen müssen dabei richtig aufgebaut werden, damit ein reibungsloser Ablauf in der Zellstruktur gewährleistet ist. Wie im richtigen Computerleben sorgen auch hier Viren für allerlei Gefahren.

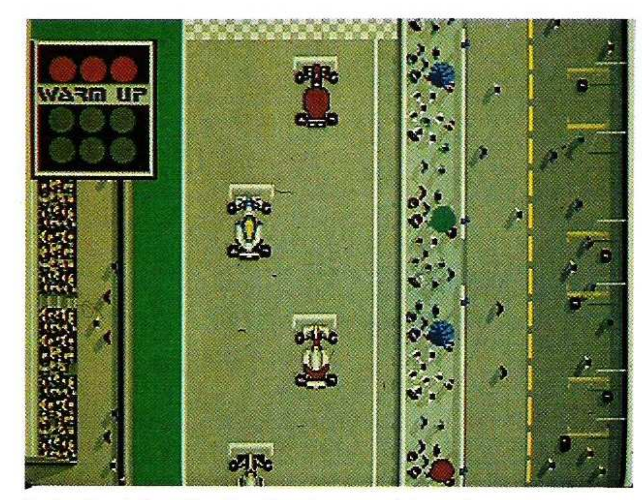
Die erfolgreiche Bekämpfung der Eindringlinge und Überwachung des Energiehaushalts sowie Vermehrung der einzelnen Zellstrukturen muß vom Spieler gemanaged werden.

Über 70 Levels und ein Open-End-Game dürften nächtelangen Spielspaß garantieren, vorausgesetzt, man kann sich mit derartigen Programmen anfreunden. Es ist ein Game für Strategen – Actionfreaks könnten unter Umständen dabei einschlafen. Der erste Eindruck des Demos war jedenfalls überaus positiv. Zu haben wird es sein für Amiga, ST und PC.

Über **Top Wrestling** kann ich noch nicht viel sagen, weil wir kein spielbares Demo bekommen haben. Wie der Titel bereits ankündigt, geht es um Ringer und ihre Griffe, deren sie jede Menge beherrschen dürften, denn der Werbetext verspricht 125 Funktionen, die der Spieler hat.

Da mir momentan kein besonders gutes Sportspiel dieser Art einfällt, bin ich natürlich auf das Ergebnis gespannt. Mehr zu diesem und den anderen Games vielleicht schon in der Mai-Ausgabe.

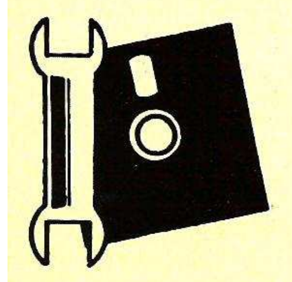
Klaus Trafford



Beim Trainingslauf wärmt man sich auf.



Das Spiel des Lebens? Die Zelle.



Tools

Im Rausch der Geräusche

STEREO MASTER
System: Amiga, empf. VK-Preis ca. 120 Mark, Hersteller: Microdeal, England, Muster von: Hersteller.

Aus dem sonnigen (?) England, genauer von dem Softwarehaus Microdeal, kommt ein neuer Sampler namens Stereo Master auf den Markt. Das System umfaßt eine Stereo-Sample-Hardware und das dazu passende Bearbeitungsprogramm. Das Besondere bei der ganzen Sache dürfte wohl der Preis sein, der mit etwa 120 Mark (40 englische Pfund) sehr niedrig angesiedelt ist.

Die Hardware liegt, was Klangqualität und Rauschpegel angeht, so im oberen Mittelbereich. Es gibt bessere Sampler, aber wohl nicht für den Preis.

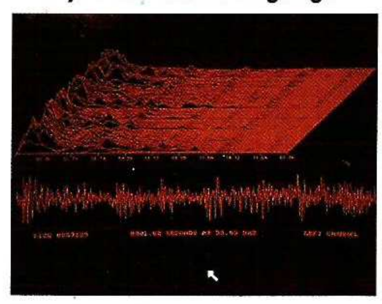
Bei der Software zum Bearbeiten der Samples haben **Microdeal** meiner Meinung nach ein wenig mit Features gegeizt. Das Teil bietet gerade mal die Standard-Funktionen wie Cut, Paste, Delete, Mix und Reverse. Darüber hinaus kann man natürlich noch die Lautstärke verändern, filtern, um störendes Rauschen zu entfernen und das Sample ein- oder ausblenden. Wer seine Samples mit Hall, Echo oder Flange-Effekten verfeinern will, ist mit **Stereo Master** aufgeschmissen, denn diese Dinge sucht man vergeblich.

Dafür wurde ein Sequenzer eingebaut, mit dem man aus verschiedenen Samples ein eigenes Lied (oder besser Remix) zusammenbasteln kann. Über den Sinn oder Unsinn dieser Sache kann man sich streiten, denn eigene Songs (wie z.B. beim *Soundtracker*) kann man damit natürlich nicht komponieren.

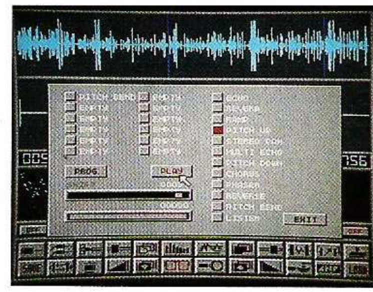
Als letztes ist da noch der Realtime-Effektgenerator, mit dem man alle in den Sampler kommenden Geräusche (vom Synthi, Band oder Mikrophon) mit Hall, Echo, Flange etc. unterlegen kann. Sogar ein Realtime-Pitch-Up und -Down und Realtime (!)-Reverse wurden verwirklicht. Allein diese Features sind meiner Meinung nach ihr Geld wert, wo bekommt man schon ein Effektgerät für 120 Mark, das nebenbei auch noch samplen kann? ■

lar

Analyse des Soundeingangs



Sampleanalyse



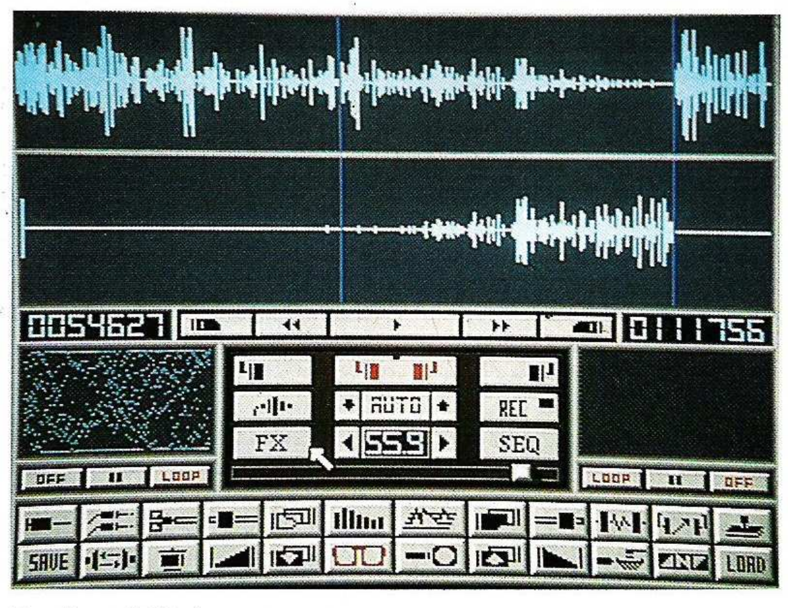
Die Realtime-Effects

ASM-WERTUNG

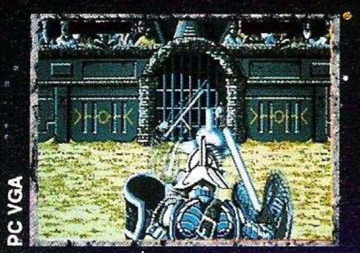
POSITIV: *geringer Preis, Sample-Qualität, Realtime-Effekte, Sequenzer, einfache Bedienung, Analyse der Samplequalität in 2- und 3D.*

NEGATIV: *zu wenig Sample-Bearbeitungsmöglichkeiten, kein Abspielen und gleichzeitiges Bearbeiten von Samples.*

»GUT«



Der Hauptbildschirm



▪ Ein Biogame mit über 200 autonomen Figuren.



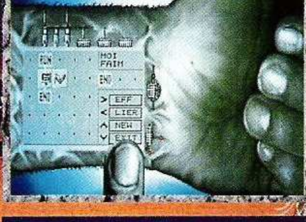
BAT II

A Thrilling Role Playing Adventure

The Latest Creation From



COMPUTER'S DREAM™



▪ B.O.B. der zweiten Generation ausgestattet, mit einem Parallel-Compiler.



▪ Ein komplettes Planetensystem in 3D.



▪ Und zusätzlich drei Arcade-Games...



▪ Eine neue architektonische Form: das "High Tech Paradox."

UBI SOFT
Entertainment Software

RUSHWARE
Online with the trend



RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG



media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird. *(Erhebungszeitraum für ASM 4/92: 11. 1. - 14. 2. 92.* Nachdruck mit Genehmigung von media control, *Baden-Baden)*

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Populous II	Electronic Arts
2.	(1)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
3.	(7)	Airbus A320	Thalion
4.	(–)	Oh no! More Lemmings	Psygnosis
5.	(2)	Battle Isle	Blue Byte
6.	(8)	Birds of Prey	Electronic Arts
7.	(–)	Mega lo Mania	Image Works
8.	(6)	Lemmings	Psygnosis
9.	(–)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin
10.	(–)	Steigenberger Hotelmanager	Bomico

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Monkey Island II: Le Chuck's Revenge	Lucasfilm/R.A.
2.	(–)	Oh no! More Lemmings!	Psygnosis
3.	(1)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
4.	(3)	Battle Isle	Blue Byte
5.	(10)	Civilisation	MicroProse
6.	(7)	Wing Commander II	Origin
7.	(4)	Gunship 2000	Microprose
8.	(–)	The Games: Winter Challenge	Accolade
9.	(–)	Might & Magic III	New World Comput.
10.	(–)	Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(9)	The Simpsons	Ocean
3.	(2)	Air-Sea-Supremacy	UBI-Soft
4.	(5)	Manchester United Europe	Krisalis
5.	(10)	Terminator II: Judgement Day	Ocean
6.	(6)	USS John Young Special	Magic Bytes
7.	(4)	Elvira – Mistress of the Dark	Accolade
8.	(3)	Pirates	MicroProse
9.	(8)	Starbyte Nr. 1 Collection	Starbyte
10.	(–)	Winzer	Starbyte

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Silent Service II	MicroProse
2.	(6)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
3.	(1)	Lemmings	Psygnosis
4.	(5)	Sim City & Populous	Infogrames
5.	(10)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin
6.	(7)	Railroad Tycoon	MicroProse
7.	(3)	Flight of the Intruder	Mirrorsoft
8.	(4)	Mega lo Mania	Image Works
9.	(8)	Wolfpack	Mirrorsoft
10.	(9)	F-15 Strike Eagle II	MicroProse

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen.

Und auch weiterhin verlosen wir unter allen, die uns ihre persönliche Top 7 schicken, ein kostenloses ASM-Jahres-abonnement. Daher bitte den Absender nicht vergessen. Einsendeschluß ist jeweils der Erstverkaufstag der folgenden ASM.

Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege

Das Single-CD-ROM für den Amiga ist die Erfindung des Jahres und verdient daher auch einen Ehrenplatz in unserem Testraum.

LESER-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Lemmings	Psygnosis
2.	(6)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(–)	Fate-Gates of Dawn	reLine
4.	(5)	Lotus II	Gremlin
5.	(3)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
6.	(4)	Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
7.	(–)	Midwinter II	Rainbird

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(–)	Elvira	Accolade
3.	(7)	Turrican	Rainbow Arts
4.	(–)	Apidya	Play Byte/Kaiko
5.	(3)	Shadow of the Beast	Psygnosis
6.	(–)	Gods	Renegade/Bitmap
7.	(6)	Lemmings	Psygnosis

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Turrican	Rainbow Arts
2.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(–)	Lemmings	Psygosis
4.	(–)	Wings of Death	Thalion
5.	(–)	Shadow of the Beast	Psygnosis
6.	(–)	Apidya	Play Byte/Kaiko
7.	(2)	Xenon II	Image Works

Software-Power aus Liverpool

Sicherlich zu den bekanntesten und renommiertesten Software-Häusern gehört Psygnosis. Spätestens seit Lemmings sind die Liverpooler in aller Munde, und gespannt wartet man auf den offiziellen zweiten Teil des Mega-Hits mit den kleinen skandinavischen Nagetieren. Zwar ist dieser noch nicht unmittelbar in Sicht, dafür aber eine ganze Reihe anderer, teilweise nicht minder interessante Titel, welche uns Nik Wild vorführte.

Das absolute Nonplusultra der nächsten Monate in Sachen Action könnte **Agony** werden, welches von den *Unreal*-Programmierern stammt. Was der Amiga bei diesem Spiel auf den Monitor zaubert, grenzt nahezu an Perfektion.

Agony stellt ein horizontal scrollendes Ballerspiel dar, welches Psygnosis' Logo – die Eule nämlich – als Helden zum ersten Male in einem Programm verewigt. Dabei besticht diese durch perfekte Animation, wenn sie flügelschwingend über den Screen fliegt. Nicht minder faszinierend ist das Repertoire der Finsterlinge, die Alestes, so der Name des Nachtvogels, über sechs Level einer Fantasy-Welt hinweg den Garaus machen wollen.

Wie es sich für ein anständiges Shoot'em up gehört, können zahlreiche Extras aufgesammelt werden, und die obligatorischen Endgegner eines jeden Levels tun ihr Bestes um quasi in letzter Sekunde den Weiterflug und somit erfolgreiches Abschneiden des Flattermanns zu verhindern.

Agony besticht nicht nur durch die bereits erwähnte phantastische Animationen. Butterweiches Vierwege Parallax-Scrolling und mehrere hundert Farben gleichzeitig auf dem Screen (wenn man dem Hersteller Glauben schenken darf) sind weitere Features, die für sich sprechen. Schon bald wird Agony auch durch Eure Amiga-Platine flitzen. Zwar schwingen die Hauptdarsteller des nächsten Programmes nicht ihre Flügel, trotzdem aber befindet sich der Schauplatz einmal mehr in den Lüften. Mit F14/18 wagt sich Psygnosis zum ersten Male auf das Gebiet der realen Flugsimulation. Erwartungsgemäß wurde dabei viel Wert auf Action gelegt. Zahlreiche Missionen konfrontieren den Spieler mit neuen Aufgaben und verlangen sein Letztes.

Technisch präsentiert sich das Programm recht fix, wenn man von den



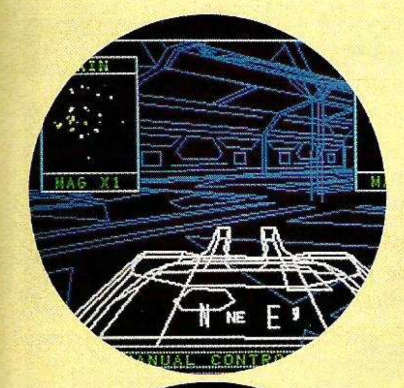
Peinlich: Red Zone **F-14/18**

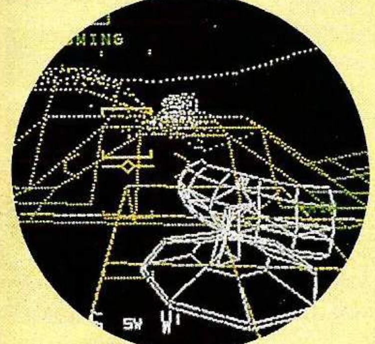


Agony sieht toll aus ... **... und spielt sich gut.**



Grafikorgien par excellence bietet Agony, welches in einer Fantasy-Welt ... wechslung.





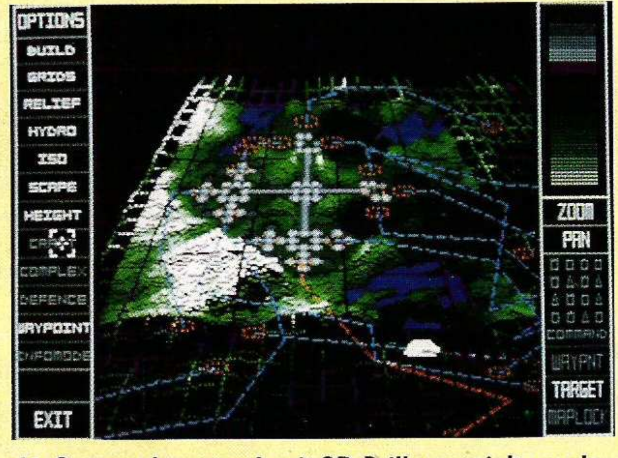
etwas lahmen Außenansichten einmal absieht. Kleine Spielerei am Rande: Wolken tauchen am Himmel auf, welche allerdings runden, weißen Farbklecksen eher ähnlich sehen. Naja, man arbeitet daran.



...Sechs Level sorgen für reichlich Abwechslung. (Alle Fotos: Amiga)



Herliche Grafiken bietet Agony zwischen den Leveln.



Air Support kann auch mit 3D-Brille gespielt werden.



Wer ein wahrer „Ork" werden will, ...



..., darf vor solchen Gegnern keine Angst haben.

Nicht gerade wenig Ähnlichkeit mit *Gremlins Toyota Celica GT Rallye* hat **Red Zone**. Ein geringer Unterschied: Anstatt auf vieren, fährt man nun nur noch auf zwei Rädern. Leider kann diese im April erscheinende Motorrad-Simulation auf ganzer Linie nur enttäuschen. Doch wer weiß, vielleicht arbeitet Psygnosis ja nicht nur an mißratenen Wolken....

In einer Zeit, in der bewaffnete Kriegsführung 'dank' modernster Technologie so tödlich wurde, daß beim Einsatz einer einzigen Waffe die gesamte Welt bei drauf ginge, werden Konflikte nur noch in Simulatoren gelöst. In einem solchen Simulator begibt sich der Spieler und muß sich dort mit allerlei strategischem Krimskrams herumschlagen. Air Support ist ein dreidimensionales Strategiespiel für einen Spieler, das sogar eine 3D-Brille unterstützt und somit den Raumeffekt verstärkt. Interessierte müssen sich noch bis zum Mai gedulden.

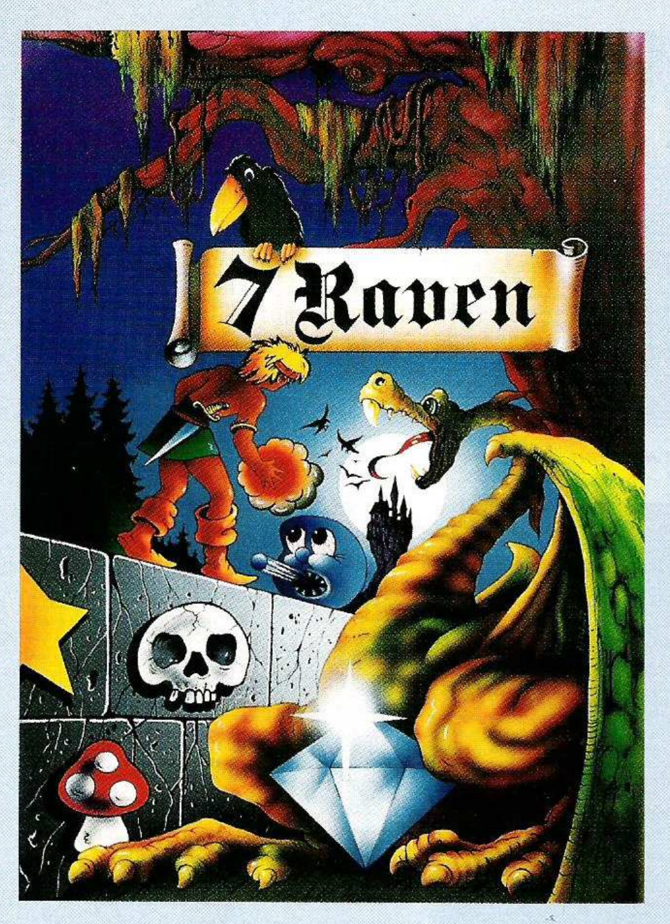
Von den *Anarchy*- und *Baal*-Programmierern ist demnächst **Ork** zu erwarten. Dieses *The Killing Game Show* ähnliche Action-Programm wird die gesamte Screen-Breite bei einer Auflösung von 320x200 Pixeln ausnutzen, Dreiwege-Parallax-Scrolling sowie 50 Bilder pro Sekunde aufweisen.

Fünf Level, wobei jeder größer und schwieriger als der letzte ist, sorgen für langanhaltende Motivation.

Unglaublich, aber wahr: Konkurrenzfirma Commcatt hat dem Präsidenten der Frontier Corporation einen Sender in sein Gehirn implantiert, mit dessen Hilfe sie totale Kontrolle über ihn ausüben können. Der Sender wurde jedoch entdeckt und muß nun deaktiviert werden. Hier tritt der Spieler in Erscheinung, denn ihm wurde diese schwierige Aufgabe übertragen, die eine Reise ins Innere des Präsidenten ist. Dadurch erinnert **Microcosm** natürlich stark an Filme wie *Innerspace* und *Fantastic Voyage*.

Die recht abenteuerliche Reise werden wohl CDTV-, Amiga- und Atari-ST-User gegen Ende des Jahres genießen können. Ansonsten erscheinen alle Titel vorerst nur für den Amiga. Einzige Ausnahme ist Red Zone, welches fast zeitgleich in allen Versionen erscheinen soll. Ein gutes Dutzend neuer Titel also, die uns teilweise schon bald ins Hause stehen werden. Lassen wir uns überraschen, was letztendlich dabei herauskommt.

Hans-Joachim Amann



Kleine Firma mit großen Plänen

Im hessischen Frankenhain (Schwalm-Eder-Kreis) stand das dortige Dorfgemeinschaftshaus für einen Tag ganz im Zeichen von Computerspielen. Der Grund: SOFT ENTERPRISES hatte geladen – und Programmierer, Grafiker, Musiker und Crews aus Nord, Süd, Ost und West waren erschienen.

In den wenigen Monaten seit der Eröffnung ihrer eigenen Geschäftsräume hat sich viel getan: Waren es damals noch Pläne für die Zukunft, so konnten die vier Jungs und das Mädel diesmal konkrete Ergebnisse präsentieren.

ASM war dabei und zeigt Euch als erste Softwarezeitschrift, welche Games Soft Entrerprises demnächst herausbringen wird...

7 **Raven** ist eine Mischung zwischen Würfel-, Action- und Strategiespiel. So bewegt man sich über mehrere Steine hinweg, die zum Teil ein Symbol haben. Dies kann zum einen ein Gegenstand sein, aber auch ein „Ereignis", mittels dem man entweder sein Geldkonto erhöhen oder aber sein Leben verlieren kann, wenn man nicht schnell genug reagiert. Der Weg zum Ziel führt unter anderem durch eine Folterkammer, in der man alles tun darf – nur nicht weich werden. Das Game soll im Frühsommer für Amiga und PC erscheinen.

Ähnlich wie Soft Enterprises' Erstlingswerk *Brain Artifice* ist auch **Cube-X** konzipiert. Steine mit gleichen Symbolen müssen zusammengeschoben werden und lösen sich sodann auf. Schwierig wird das Spiel dadurch, daß man pro Level (es soll mindestens 200 geben plus Editor) nur wenig Zeit hat und zudem die Steine in dem Moment fallen, wenn sich unter ihnen ein Freiraum befindet. Dies kann natürlich dazu führen, daß welche überbleiben und man somit von vorne anfangen darf.

Releasedatum werden die Monate Mai bis Juli sein (Amiga, PC, C-64, in dieser Reihenfolge).

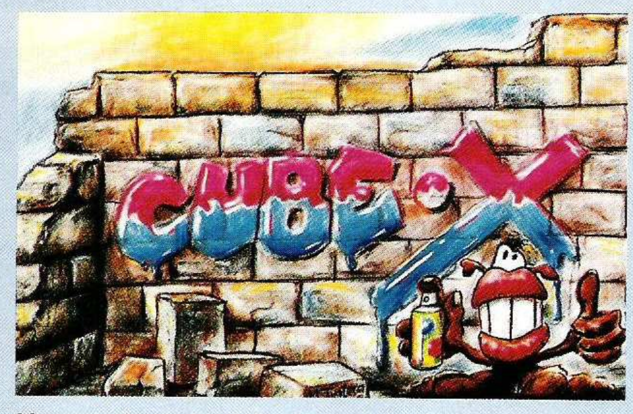
Jump'n Dice, das derzeit von einer Crew aus Sachsen programmiert wird, soll etwa im Zeitraum Juli/August erscheinen. Das Konzept ähnelt „Mensch ärgere Dich nicht", soll aber sehr viele unterhaltsame Features wie Teleportations-, Roll- und Eisfelder sowie Bomben beinhalten. Man darf gespannt sein.

Für Ballerfreunde gibt es eine schöne Weihnachtsüberraschung: **Rizor** nennt sich das Game, das ein bisserl an *Turrican* erinnert, im Grunde genommen aber nichts damit zu tun hat. Die Story existiert bereits („es war einmal in ferner Zukunft"), am Aussehen der Spielfigur und der Welt, in der sie sich belegt, wird tüchtig gearbeitet. Gut Ding will eben Weile haben...

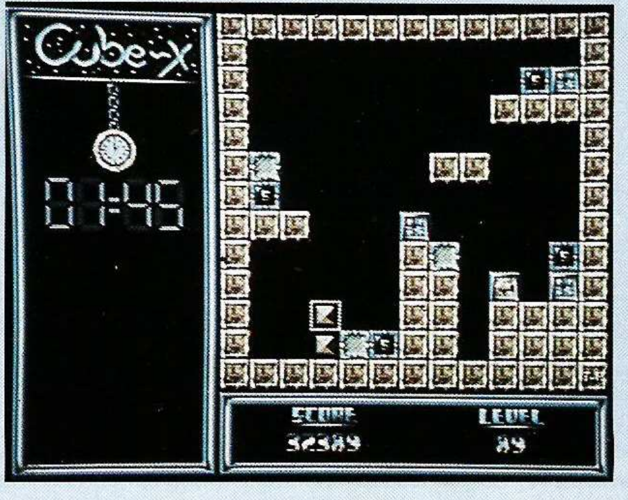
Weiterhin in Planung sind **Federation of Justice**, das Ende des Jahres erscheinen soll, und **Trash Patrol**, die Mitte '93 in Aktion tritt. Näheres hierzu, wenn erste Bilder stehen.

Nicht nur auf dem Spiele-Sektor, sondern auch Tool-mäßig hat Soft Enterprises was drauf. Und für ASM-Leser haben sie eine besondere Überraschung, auf die wir aus Platzgründen aber erst in der nächsten Ausgabe eingehen werden. Legt auf jeden Fall schon einmal den Lötkolben bereit...■

Klaus Trafford



Never judge a book by its cover.



Das kennt man ja ...

GNADENLOS

feiert Geburtstag und lädt Euch zum versandkostenfreien Mitfeiern ein. Alle Bestellungen, die Ihr macht, werden VERSANDKOSTENFREI* ausgeliefert. !!!!

* ab DM 30,-- Bestellwert liefern wir bis 15.03.92 versandkostenfrei im Inland

(Es fallen nur DM 3,-- für Postnachnahme an. Die kassiert aber die Deutsche Bundespost, nicht wir)

0 89 - 480 29 13

MEGA DRIVE

Artikel	Preis
Megadrive RGB	269,90
Megadrive PAL	279,90
Megadrive Multi	299,90
CD Rom	699,90
CD Spiele:	
Earnest Evans	99,90
Hard Nova	99,90
Sol Feace	99,90
Woodstock	99,90
Arcade Power	89,90
Joystick Arcade Pro	49,90
Joypad (Dauerf.)	29,90
Japanadapter	19,90
Alien Storm	69,90
Airwolf	69,90
Back to Future III	89,90
Battlemaster	99,90
Beast Warrior	99,90
Bonanza Bros.	49,90
California Games	79,90
Centurion	75,90
Crackdown	39,90
Dahna	99,90
Devil Crash	99,90
Double Dragon	89,90
EA Icehockey	75,90
El Viento	79,90
F - 1 Circus	89,90
F 1 Grand Prix	89,90
F 22 Interceptor	89,90
Fantasia	69,90
Fastest One	49,90
Final Blow	89,90
Gainground	49,90
Ghost'n Ghouls	75,90
Golden Axe	63,90
Golden Axe II	79,90
Gynoug	75,90
Hellfire	47,90
Immortal	89,90
Insector X	39,90
James Pond	69,90
Jewel Masters	49,90
John Madden II	85,90
Ka - Ge - Ki	49,90
King's Bounty	75,90
Lakers vs. Celtics	79,90
Megatrax (RGB)	49,90
Mercs II	89,90
Midnight Resistance	69,90
Might & Magic	89,90
Moonwalker	35,90
Mystic Hunter	59,90
Outrun	49,90
PGA Golf	89,90
Quackshot dt.	99,90
Quackshot jp.	69,90
Rings of Power	99,90
Road Rush	79,90
Shining Darkness	129,90
Sonic Hedgehoc	75,90
Space Harrier	59,90
Spiderman	55,90
Starflight	99,90
Streets of Rage dt.	99,90
Super Fantasy Zone	89,90
Super Monaco II	99,90
Super Shinobi	75,90
Sword Sodan	45,90
Tecmo World Cup	a. A.
Toe, Jam & Earl	99,90
Turrican	79,90
Undeadline	109,90
Valis III	59,90
Volleyball	59,90
Wani Wani World	49,90
Wonderboy III	39,90
Zerowings	85,90

GAMEBOY

Artikel	Preis
Gameboy	129,90
Lightplayer (Licht & Lupe)	29,90
Akkuset	39,90
Afterburst	34,90
Altered Space	55,90
Bubble Bobble	45,90
Battle Ping Pong	35,90
Battle Toads	55,90
Blobette	29,90
Bill & Ted	55,90
Castlevania	**39,90**
Chase HQ	39,90
Elevator Action	45,90
Final Fantasy I	59,90
Final Fantasy II	59,90
Final Fantasy Adv,	59,90
Final Reverse	29,90
Ghostbusters II	59,90
Hunt Red October	55,90
Ikari	49,90
Ishido	19,90
Klax	35,90
Lacroan Heroes	29,00
Loopz	29,00
Mercenary Force	35,90
Mickey Mouse	59,90
NBA Allstars	55,90
Nemesis	**39,90**
Palamedes	35,90
Pocket Stadium	35,90
Puzzle Boy II	39,90
Puzzle Road	29,90
Quarth	**29,90**
Racing Spirit	39,90
Robocop	54,90
Robocop II	54,90
R.C. Pro Am Race	49,90
Shanghai	35,90
Simpsons	57,90
Soccer	29,90
Snow Bros.	39,90
Sumo Fighter	35,90
Terminator	55,90
T.M.N.T.	**39,90**
Turrican	55,90
Ultraman	49,90
World Cup	35,90
WWF Superstars	49,90
u.v.m.	

GAME GEAR

Artikel	Preis
Gamegear/Columns	**249,90**
Gamegear/Columns & GG Shinobi	**279,90**
Master Gear	49,90
Widegear	29,90
Akkuset	59,90
Aleste	59,90
Donald Duck	52,90
Baseball	45,90
G - Loc	49,90
Galaga '91	52,90
Game Collection	49,90
GG Shinobi	47,90
Mickey Mouse	49,90
Outrun	45,90
Skweek	39,90
Sonic	55,90
Wonderboy	49,90

S. - FAMICOM

Artikel	Preis
Grundgerät RGB	439,90
Adapter für USA - Spiele	29,90
Adventure Islands	119,90
Baseball	59,90
Dimension Force	119,90
Dodgeball	99,90
Fire Wrestling	119,90
Final Fight	109,90
Formation Socc	119,90
Golf	69,90
Lemmings	119,90
Populous	49,90
Raiden	119,90
Simcity	59,90
Super Chinese	119,90
Super R - Type	109,90
Super Tennis	119,90
Wagan Land	125,90
u.v.m.	

SUPER NES

Artikel	Preis
Gerät m. Spiel	489,90
Adapter für Japan - Spiele	29,90
Actraiser	119,90
Bill Laimbeer	119,90
Final Fantasy	129,90
Ghost'n Ghouls	119,90
Joe & Mac	119,90
Paperboy II	119,90
Pilotwings	109,90
u.v.m.	

NEO GEO

Artikel	Preis
Grundgerät	299,90
Joystick	99,90
Baseball 2020	279,90
Crossed Swords	229,90
Cyberlip	239,90
Eightman	239,90
King of Monster	249,90
Super Spy	249,90
Top Player Golf	259,90
u.v.m.	

PC ENGINE

Artikel	Preis
PC Engine RGB	269,90
Adventure Islands	59,90
Armed F	19,90
Alice	49,90
Baruba Man	19,90
Bullfight	19,90
Cyber Combat	19,90
Cyber Cross	25,90

SEGA MASTER

Artikel	Preis
Master System II inkl. Spiel	153,90
Spiele	a.A

MS DOS

Artikel	Preis
Soundblaster 2.0	259,90
Soundblaster Pro	489,90
CD ROM	739,90
Bard's Tale Cons.	69,90
Battle Isle	79,90
Bundesliga Prof.	63,90
Cadaver	77,90
Chessmaster 3000	74,90
Civilization	79,90
Eye of Beholder 2	65,90
Falcon 3.0	109,90
Gunship 2000	79,90
Kaiser	95,90
Laffer Utilities	79,90
Lemmings Data	53,90
Mad TV	79,90
Might & Magic 3	79,90
Monkey Islands 2	69,90
Longbow (Robin)	79,90
Secret Weap Miss.	35,90
Space Quest 4 dt.	79,90
Speedball 2	79,90
TV Sports Boxing	77,90
Willy Beamish	79,90
Wing Com.2 Op.	45,90

AMIGA

Artikel	Preis
512kB Speichererw. m. Uhr, abschaltb.	63,90
Airbus A 320	95,90
Battle Isle	65,90
Birds of Prey	69,90
Bundesliga Prof.	65,90
Double Dragon	52,90
King's Quest V	79,90
Lemmings Data	45,90
Leander	54,90
Lethal X'cess	59,90
Lotus Turbo 2	53,90
Mega Twins	57,90
Populous 2	59,90
Power Mong Data	35,90
Red Baron	69,90
Robocod	52,90
Simpsons	53,90
Terminator 2	53,90

WEITERE TITEL AUF ABFRAGE LIEFERBAR !!

Lieferbedingungen:
Bei den meisten Konsolenspielen handelt es sich um Importeohne deutsche Anleitung.Amiga und MSDOS weitgehendmit deutscher Anleitung. Wir haften nicht für die Kompatibilitätder Systeme.
Umtausch ausgeschlossen.
Lieferungen erfolgen per Nachnahme zuzügl DM 9,50 Versandkosten.
Ausland nur Vorkasse zuzügl. DM 25,-- Versandkosten.
Annahmeverweigerer und Nichtabholer von bestellten Waren, werden von uns grundsätzlich nicht mehr beliefert. Wir tauschen die Daten dieser Personen mit anderen Händlern aus.

HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT

NEUE ANSCHRIFT:
Gnadenlos Elektronik
Vertriebs GmbH
Orleansstr. 63
8000 München 80
Kein Ladenverkauf
NUR VERSAND

Don't panic!

Es hat sich etwas getan bei uns. Wie Ihr seht, liegt dieser Ausgabe eine in vielen Bereichen völlig neue Strukturierung zu Füßen, die auch vor den Konsolen mitsamt Handhelds nicht Halt machte. So wird die Game-Boy-Corner ab sofort nicht mehr im Anschluß, sondern inmitten der Konsolen-Sparte sein. Direkt daran folgen die Konsolen- und Game-Boy-Konvertierungen. Die News findet Ihr fortan auf dieser Seite, damit Ihr gleich zu Beginn Eurer Lektüre auf dem Laufenden in Sachen Neuerscheinungen bzw. erwarteten Programme der nächsten Wochen seit! Wer etwas zu meckern oder destrukt – ähh – konstruktive Vorschläge zu machen hat, der sollte uns schreiben. Und nun wie immer viel Spaß mit dieser etwas in andere Schale geschmissenen ASM!
Yours,

A-MAN

Super Famicom kommt offiziell

Kompatibiltität zum japanischen Gerät ist freilich nicht gegeben, es sei denn, man verwendet einen Adapter, der nur ein paar Mark kostet. Was genau die Konsole kosten wird, will Nintendo noch nicht wissen. Es kursieren Gerüchte, daß der Preis um phantastische 300 Mark liegen soll, damit die Erfolgskurve des dann teureren Mega Drives abgeflacht wird. Doch wie es mit Gerüchten eben so ist: Meist stimmen sie nicht!

And now the top-hot news:

HARDWARE:

Wer sein **Mega Drive** in Sachen Outfit schon immer etwas bieder fand, der hat nun die Gelegenheit, es einer 'Schöhnheitsoperation' unterziehen zu lassen. *Andreas Heinig* zeichnet für solche Verschönerungen verantwortlich und verdient somit durch sein Hobby noch etwas Geld.

Behandelt werden die Geräte (jedes beliebige Gerät wie Computer, Videorekorder etc. kann bespritzt werden) mit der Airbrush. Damit die Farbe letztendlich auch hält und nicht abblättert, wird zusätzlich Klarlack aufgetragen. Somit müßte das verschönte MD eigentlich bis zu seinem Tode die Farbe beibehalten.

Grundsätzlich kann jedes Motiv auf die Konsole gebracht werden. Es sollte nur nicht zu kleine Einzelheiten enthalten, da den Möglichkeiten der Airbrush selbstverständlich ebenfalls Grenzen gesetzt sind. Motive können übrigens frei gewählt werden.

Scheinbar nicht ganz billig, jedoch geschenkt, wenn man den Stunden-



Fünfzehn bis zwanzig Stunden Arbeit stecken in diesem Mega Drive.

Selbstverständlich wird auch das Joypad umgespritzt.



Jetzt steht's fest: Nintendo wird das Super Famicom im Herbst diesen Jahres launchen. So ließ Nintendo zumindest auf der Spielwarenmesse zu Nürnberg verlauten. Wie in den Staaten, so wird es auch bei uns den Namen Super NES tragen.

lohn berechnet (an einem Gerät sitzt Andreas je nach Motiv zwischen zehn und 20 Stunden!) ist dieser Luxus. Konkret sind es je nach Schwierigkeit 100 bzw. 200 Mark (Umspritzen eines Joypads eingeschlossen).

Zur Qualität kann man nur sagen, daß sie vom Feinsten ist. Jedes nicht zu bespritzende Teil wird sorgfältig mit einer Schablone abgeschirmt.

Näheres erfahrt Ihr bei Top 4 in 7000 Stuttgart 1,
Tel.: 0711/2 62 42 09.

TOP TEN

1. Donald Duck's Quackshot (Mega Drive, Sega)
2. Sonic – The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
3. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)
4. Parodius (Game Boy, Konami Japan)
5. Super Ghouls 'n Ghosts (Super Famicom, Capcom)
6. Final Fantasy Legend II (Game Boy,Square Soft)
7. Toe Jam & Earl (Mega Drive, Sega)
8. NHL Hockey (Mega Drive, Electronic Arts)
9. Bare Knuckle (Mega Drive, Sega)
10. R-Type (Game Boy, Irem)

SOFTWARE:

Eine wahre Software-Flut kündigt sich für die nächsten acht Wochen an. Sicherlich wird nicht alles davon pünktlich erscheinen, doch die Hauptsache ist, es erscheinen endlich wieder massiv Spiele. Hier die interessantesten Programme:

Fangen wir mit dem **Mega Drive** an. Für das CD-ROM gab es diesen Monat ja nichts neues; nächsten Monat wird's vermutlich auch nicht anders aussehen. Hoffen wir also, daß vielleicht doch noch etwas ganz unvermutet kommt.

Als Cartridge wird in Kürze Kino-Hit *Terminator 2 - Judgement Day* erscheinen. Actionlastig geht's ebenfalls bei *Taskforce Harrier EX* und *Warsong* zu.

Sportfans unter Euch dürfen sich bereits jetzt für *Bulls vs. Lakers* sowie *David Robinson Supreme Court Basketball* (beide Basketball) sowie für *Sportstalk Baseball* fertig machen.

Ballistic kündigt zwei Umsetzungen für das MD an, nämlich *Test Drive II - The Duel* und *Super Off Road.*

Dahna, Alisia Dragoon, Kid Chameleon und *Corporation* sind weitere Games, die erwartet werden.

Auch das **Super Famicom** scheint unter einem guten Stern zu stehen, zumindest, was Ankündigungen betrifft. Ein Knaller gleich vorweg: *Dungeon Master* , das Rollenspiel, das *FTL* so richtig bekannt machte, ist im Anmarsch. Ansonsten geht's auch hier sportlich zu *(Basketball & Wrestling).*

Mit *Star Trek* gibt es etwas Großes für den kleinen Kekskasten, auch **Game Boy** genannt. Doch damit nicht genug: Auch der Klassiker *Asteroids* wird kommen, ebenso wie *Mega Man 2, Adventure Island, Monopoly* und *Darkman.*

Nach der Chessmaster-Katastrophe für das Super Famicom wird es auch eine **Game Gear**-Version geben, die hoffentlich besser ausfällt. Außerdem darf beim Oldie *Frogger* ordentlich über verkehrsbelebte Straßen gehüpft und bei *Kick Off* vorn Ball getreten werden.

Okay, das sollte nun an Neuankündigungen reichen. Macht's gut und bis zum nächsten Mal, A-MAN.

Abgeschmiert

D-FORCE

System: Super Famicom, geplant für: –,empf. VK-Preis ca.120 Mark, Hersteller: Asmik, USA Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Der Helikopter, Dein Freund und Helfer. Mit einer kräftigen Knarre ausgerüstet, hilft er uns beim Überleben im Feindesland. Und was dabei auf uns zukommt, ist mehr als schauderhaft.

Schon von Anfang an beschleicht einen die Ahnung, man hat es bei **D-Force** mit einem 'Klassiker' namens 2491 (Ihr wißt schon, das indizierte) zu tun. Auch hierbei startet man von einem Flugzeugträger aus, fliegt über Wasser und Landflächen, ballert und bekommt nach Abschuß einer bestimmten Art von Gegner ein Symbol, das die Feuerkraft erhöht. Ich meine, sogar die Gegnerformationen wurden aus besagtem Spiel mehr oder weniger exakt übernommen (zumindest, was den ersten Level angeht. . .).

Das zweite Level spielt dafür in einer Urzeitlandschaft (?!) mit vielen kleinen Dinosauriern, die mit kleinen Feuerbällchen nach uns spucken. Ausweichen, Abballern, und weiter geht's im Takt. Wahre Lachkrämpfe werden uns beim Anblick des Endgegners durchschütteln, denn dümmer geht's wirklich nimmer (siehe Foto).



Flugis & Dinos: Es paßt halt nicht zusammen!

Die wilde Ballerei spielt sich übrigens in zwei Ebenen ab. Mittels Tastendruck kann man einen wundervollen Super-Famicom-Zoomeffekt bewundern (Wahn-Sinn). Pixel klein, Pixel groß, einfach 'spitzä'!

Auch die Spielgeschwindigkeit weiß zu überzeugen. Das Famicom neigte ja schon immer dazu, ein wenig abzuschmieren, aber was zuviel ist, ist zuviel. Ruckelscrolling bei einem Sprite auf dem Screen muß nun doch nicht sein. Fehlt nur noch der Sound auf unserer Liste der negativen Aspekte des Games. Kurz gesagt: er ist nervtötend. Schon nach kurzer Zeit wird der Monitorvolume-Faktor gen Null streben. Wer nun immer noch die Absicht hat, sich das Game zuzulegen, der ist selbst Schuld, und der Rest grinst hämisch. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	2
Sound	2
Spielablauf	1
Motivation	0
Gesamtnote	1

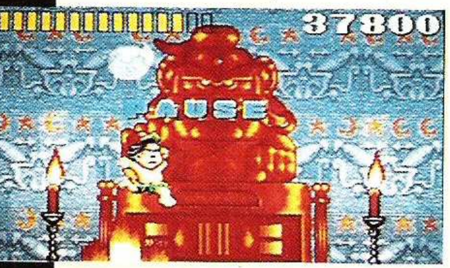
»SEHR MANGELHAFT«

The Sound of Music!

ADVENTURE ISLAND

System: Super Famicom, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 140 Mark, Hersteller: Hudson Soft, Japan, Muster von: Hudson Soft, Hamburg.

Ein Phänomen, das es seinerzeit auf dem C-64 zu bestaunen gab, waren Spiele, die man nur wegen ihrer Musik immer wieder rauskramte. Nun gibt es ein solches Spiel auch für das Super Famicom.



Nur ein Pausenclown, denn: Die Musik macht's.

Ob das die Absicht der **Hudson-Soft**-Programmierer war oder nicht, **Adventure Island** ist ein eben solcher Fall.

Die Story: Jimmy (Billy, Johnny, Toranaga-San) sitzt mit seiner Freundin des nachts an einem lauschigen Orte, schmusen. Wie es aber in seiner Natur liegt, lauert bereits das Böse in Form einer Art Hexe, die, auf einem Besen reitend, die Herzallerliebste in einen Brokken kalten Stein verwandelt. Was weiter geschieht ist Legende – man könnte auch sagen: es ist eigentlich egal.

Beim Spiel handelt es sich grundlegend um einen Cocktail mit etwas *Super Mario*, einem Schuß Ruckeln, unnötig schlechten Soundeffekten und einer Musik, die einen schlicht gesagt abheben läßt – im positiven Sinne!

Also, Billy Bob rennt (wobei die Zwei-Phasen-Animation auch weiterläuft, wenn er steht), schwimmt und rollt durch die von rechts nach links scrollende Welt, hüpft über Steine, tieffliegende Pinguine, wirft Bumerangs & Äxte und ploppt immer wieder mal einen Endgegner aus dem Rennen. Das alles ist sehr schlicht gehalten, um nicht zu sagen beinahe spaßlos aufgemacht und würde wohl schon nach kurzer Zeit in einer der hinteren Ecken unseres Arbeitsbunkers verschwinden, wäre da nicht dieser obergeniale raveig-groovige Gute-Laune-Sound von . . ., von. . . na, von Yuzo Kushiro, der auch diverse andere Top-Sounds gemacht hat.

Dieser Sound ist wirklich das beste, was ich jemals auf einer Konsole gehört habe, und ich muß mein Urteil, daß sämtliche japanischen Musiker mit dem Famicon-Soundchip nicht klarkommen, revidieren. Yuzo kann's – und wie! Ob das aber die Anschaffung rechtfertigt? ■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Musik/ FX	12/3
Spielablauf	5
Motivation	8 (Musik!)
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Rauhbeine


TECMO SOCCER
System: Mega Drive, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Tecmo, Japan, Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart.




Kommen die Sega-Master-System-Besitzer nach langer Wartezeit nun endlich in den – zweifelhaften – Genuß von *Kick off*, so dürfen sich alle 'Mega Drivler' gleich eines ganz neuen Spiels des Genres erfreuen, an dem zwei Spieler teilhaben können.

Obwohl dieses Jahr keine Weltmeisterschaft stattfindet, trägt das Programm den Namen **Tecmo World Cup '92** und ermöglicht dem Interessierten, entweder eine Übungsrunde einzulegen oder eben eine WM zu spielen. Vierundzwanzig internationale Teams und vier Formationen stehen zur Auswahl.

Das Spielgeschehen auf dem Rasen wird aus der halbschrägen Vogelperspektive dargestellt. Obwohl immer nur ein relativ geringer Bildausschnitt zu sehen ist, bleibt der Spielverlauf übersichtlich. Der zu steuernde Mann wird durch zwei Pfeile gekennzeichnet und kann auf Wunsch per Tastendruck gewechselt werden. Ist einer der Akteure im Ballbesitz, so kann er passen und schießen. Ein zugespielter Ball kann gestoppt oder direkt angenommen werden. Fallrückzieher und Hechtkopfbälle sind dabei keine Seltenheit. Rutscht ein Spieler dem anderen von hinten in die Beine, um den Ball zu ergattern, so wird diese Aktion übrigens nie geahndet. Die Rauhbeine kommen bei allen Handlungen 'straffrei' davon. Folglich gibt es keine Frei- und Strafstöße.

Der Spielablauf ist recht flüssig, und teilweise lassen sich herrliche Kombinationen vollführen. Auch die Grafik kann sich sehen lassen; lediglich der Sound ist nervig und leider nicht abzustellen. Dafür wird aber fußballerische Action in hoher Qualität geboten, wenngleich gewisse Feinheiten, wie beispielsweise das Anschneiden des Balles, fehlen. ■

hja

Diese Jungs konnten es besser als die Eishockey-Kollegen . . .

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

UNDEADLINE

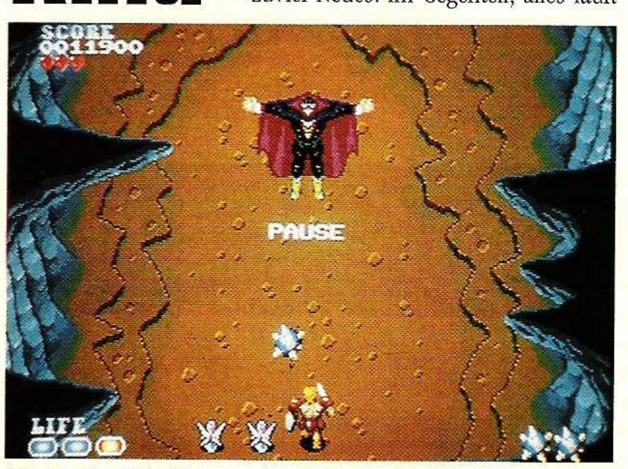
System: Mega Drive, geplant für: –, empf. VK-Preis ca. 120 Mark, Hersteller: Palsoft, Japan, Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart

Der Unote und sein Kind

Gar gruselig geht's zu bei **Undeadline** von **Palsoft**. Alle Geister und Zombies dieser Welt (oder einer anderen) scheinen auf einen Schlag auf die Menschheit losgelassen worden zu sein. Nur ein einziger Mensch bringt den Mut auf und macht sich auf die Socken, die Geister zurück in die Hölle zu schicken.

Dabei geht es nach alter *Kakao Warriors*-Manier von oben nach unten scrollend durch das Geisterland. Unterwegs sind einige kleine Schatzkisten aufzuspüren, die sich nach einen Treffer mit der Waffe öffnen und entweder ein Waffensymbol oder einen Bonusgegenstand freigeben. Die Feuerkraft der Waffen kann man dadurch aufstocken, daß man mehrere Male dieselben Symbole einsammelt. Wurde aus versehen ein anderes Symbol aufgelesen, ist die ganze Feuerkraft wieder futsch. Die Bonussymbole beeinflussen die Waffen nicht.

Wie man es sich vielleicht bereits denken kann, bietet das Spiel nicht allzuviel Neues. Im Gegenteil, alles läuft nach Schema F ab. Die in Scharen auftretenden Gegner gilt es abzuballern, dann und wann erscheint einmal ein etwas schwieriger zu tötender Gegner – das wars.



Nicht die Grafik, sondern der Spielablauf verbreitet Schrecken.

Auch was die Grafik und den Sound angeht, ist dieses Spiel nicht gerade der Hit. Es kommt sogar vor, daß das Mega Drive an manchen Ecken mächtig in die Knie geht. Der größte Schwachpunkt ist allerdings der viel zu hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad. Man muß schon viel Glück haben, um einmal bis zu einem Endgegner zu gelangen. Darüber hinaus fängt man nach jedem Verlust eines Lebens am Anfang (!) des Levels an (Frust!). Somit sinkt die Motivation schon nach kurzer Zeit ins Bodenlose. Die Wertung spricht für sich. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	4
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

THE LUCKY DIME CAPER

System: Master System, empf. VK-Preis: ca.100 DM, Hersteller: Virgin, Muster von: Hersteller.

Donald strikes again

Der berühmteste Enterich der Welt startet nach Quackshot zu seinem zweiten Abenteuer.

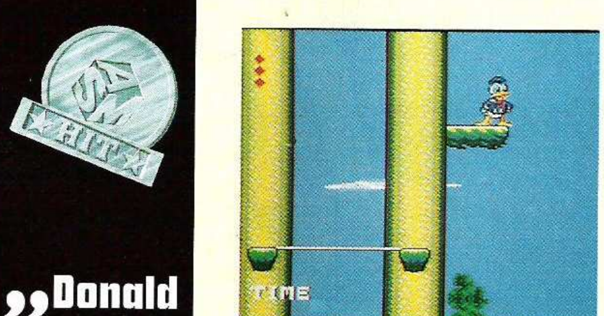
Tick, Trick und Track sind von der Zauberin Magica de Spell entführt worden. Ehrensache für Donald, daß er seine drei Neffen befreit. Die Jagd geht, wie schon bei **Quackshot**,um die ganze Welt.

Es ist schon erstaunlich, was die Programmierer aus dem kleinen Mastersystem herausgeholt haben. Prächtige Farben, gutes Leveldesign und schöne Animationen bestimmen das Geschehen. Es macht einen Heidenspaß, Donalds Gegnern mit dem Holzhammer, den er diesesmal als Waffe mitführt, eins überzubraten. Letztendlich ist der Schwierigkeitsgrad recht hoch angesiedelt. Präzise Sprünge und genaues Timing beim Überbraten sind lebenswichtig.

Allen Donald- bzw. Disneyfans, die kein Megadrive besitzen, sei **The Lucky Dime Caper** wärmstens empfohlen. Get it! ■

gag

„Donald in Bestform"



Donald in luftiger Höhe

Die Neffen noch vereint

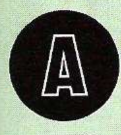
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Donner und Doria

GRIFFIN

System: Game Gear, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 70 Mark, Hersteller: Reno, Japan Muster von: Contitronic, 8000 München 40.

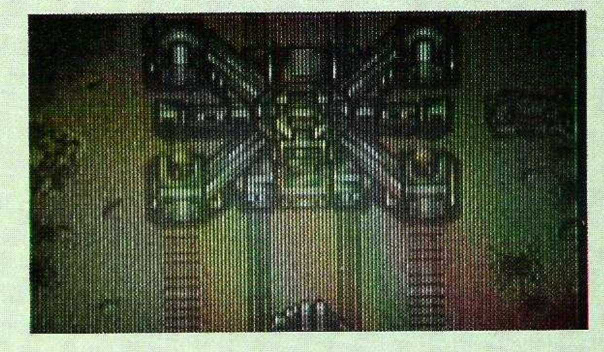


uf dem Game Gear geht es mal wieder ins das Feld der Ehre. In der fernen Zukunft wurden die bisherigen Waffensysteme von roboterartigen All-Terrain Kampfmaschinen abgelöst, die sogar eine kleine, zierliche (und gut gebaute!) Frau wie unsere Heldin in **Griffin** ohne Schwierigkeiten bedienen kann.

Die scheint sich über jemanden tierisch geärgert zu haben, denn sie geht nicht gerade zimperlich mit den Gegnern um. Statt mit den Waffen einer Frau werden die feindlichen Fahrzeuge mit Raketenwerfern, Granaten und Smartbombs bekämpft.

Insgesamt gilt es fünf Level zu überstehen. Die ersten beiden spielen auf dem Land, in einem Gras- und einem Wüstenszenario. Dort fahren wir im Panzer durch die Gegend und haben drei verschiedene Waffensysteme plus eine begrenzte Anzahl an Smartbombs zur Verfügung. Als Feinde stehen uns Panzer, Raketenwerfer und sogar Helikopter gegenüber, und bevor es ins nächste Level geht, kommt der obligatorische Endgegner. Im weiteren Verlauf durchfliegen (daher All-Terrain...) wir ein Level und treffen irgendwann zum Showdown in einer futuristischen Stadt ein – oder auch nicht, denn natürlich steht uns nur eine begrenzte Anzahl an Fahrzeugen zur Verfügung. Die Grafik ist ganz nett, aber nichts Besonderes. Beim Sound sieht es ähnlich aus, nur daß der mit er Zeit ziemlich auf die Nerven geht, da er nicht besonders abwechslungsreich ist. Das Spielprinzip ist, wie man vielleicht schon erahnen kann, nicht das originellste, aber das Game bringt wenigstens einigermaßen Spaß (Ist doch auch was, oder?). Insgesamt sieht die Wertung wie folgt aus: ■

lar



Endgegner, kaputt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Auf der Mauer auf der Lauer . . .

THE BERLINWALL

System: Game Gear, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 60 Mark, Hersteller: Kaneko, Japan, Muster von: Contitronic, 8000 München 40.

E s 'bubblet' mal wieder auf dem Game Gear. Für alle Fans von Gerüstspielen bringt **Kaneko** das Game **The Berlinwall** raus. Darum geht's:

Als kleiner 'Mauerspecht' heißt es allen kleinen und großen Aliens, die sich auf dem berühmten Grenzwall tummeln, per Hammer und Meißel (nicht Sichel!) zu eliminieren. Das geschieht folgendermaßen:

Man schlägt ein Loch in den Beton, wartet, bis sich ein Alien darin verfängt und haut dann kräftig mit dem Hammer drauf. Das Alien verwandelt sich daraufhin in ein Tortenstückchen, das durch Aufsammeln unseren Punktestand aufbessert, oder in einen Bonusgegenstand, der uns beim weiteren Aufräumen des jeweiligen Level behilflich sein wird.

Allerdings sind nicht alle Aliens so freundlich, beim ersten Schlag das Zeitliche zu segnen. Manche teilen sich in mehrere kleine Biester, manche mutieren einfach zu anderen, schnelleren und gefährlicheren Alienformen, oder aber sie verkraften ganz einfach mehrere Schläge auf die Rübe, wie z.B. die großen Endgegner.



Mauerspecht at work

Ist ein Level aufgeräumt, darf man mit seinen erworbenen Punkten zum Shopping gehen, um diverse Bonusgegenstände zu erwerben. Von einem stärkeren Hammer über eine Schußwaffe bis zu zeitlich begrenzten Schilden ist alles da, um das Überleben auf der Mauer zu erleichtern.

Auch technisch ist das Teil auf jeden Fall akzeptabel. Witzig animierte Sprites, nett gezeichnete Hintergründe und ein ganz guter Sound bringen eine Menge Spielspaß. Wer gern *Bubble Bobble* spielt, sollte sich auch dieses Teil zulegen. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

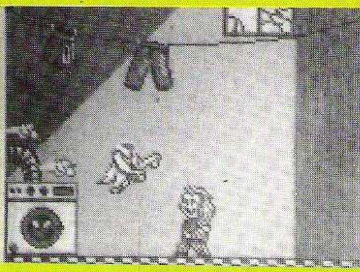
Von allen guten Geistern verlassen

BEETLEJUICE

System: Game Boy, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Nintendo, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Bei **Beetlejuice** handelt es sich um eine meiner Lieblingsspielgattungen, nämlich ein Jump-and-Run-Ballerspiel, wie es im Buche steht. In diesem Fall allerdings eher im Strafgesetzbuch, denn es bietet weder in grafischer noch technischer noch klangmäßiger Hinsicht umwerfende Ergebnisse.

Da sind sechs Level mit mehreren Räumen, ein paar Gegenstände, große und viele kleine Gegner – und das war's auch schon. Animation ja, Qualität nein. Man muß hin und her jumpen, rumballern wie blöd und dabei möglichst die umherfliegenden Widersacher oder auch Wäschestücke treffen. Sie alle sind nämlich in Wahrheit jene Geister, die unser kleiner Held vertreiben muß. Warum er das tun soll, weiß ich auch nicht. Jedenfalls nicht für Punkte, denn es gibt keine Score-Anzeige. Auch auf einen Zwei-Spieler-Modus wurde freundlicherweise verzichtet. Ab und zu verweigert einem auch eine Treppe den Zutritt, indem sie sich einfach zur Rutschbahn verwandelt, und man muß auch auf andere Überraschungen gespannt sein. Die Steuerung dürfte für Game Boy-Anfänger gewöhnungsbedürftig sein, denn ein flinker rechter Daumen ist hier vonnöten, um im schnellen Wechsel hüpfen und schießen zu können. Es sei denn, man legt den Kekskasten auf den Tisch und spielt mit drei Fingern, aber wer macht das schon?



Animation ja – Qualität nein






Hinzu kommt, daß die Begleitmusi von ständiger Wiederholung lebt und sich nur bei Raumgewinn oder Lebensverlust kurz verabschiedet, um einem entsprechenden Jingle den Platz einzuräumen. Ich mache hiermit Platz für die Noten ... ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	nervt
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

mord(s)tomaten

THE ATTACK OF THE KILLER TOMATOES

System: Game Boy, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Toy Headquarters Inc., Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

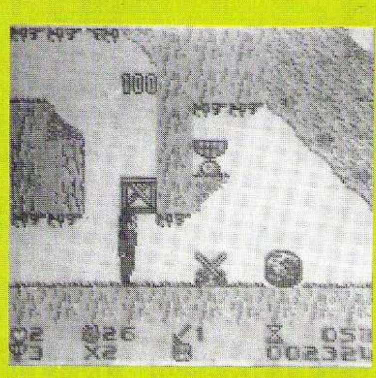
San Zucchini liegt in Angst und Schrecken. Quasi über Nacht wurde die Stadt von böswilligen, mordlüsternen Tomaten heimgesucht, welche nur ein Ziel kennen: Die gesamte Welt zu terrorisieren und ein Opfer nach dem anderen zu finden. Initiator dieses grausamen Unterfangens ist der verrückte Dr. Gangrene.

Wahrlich eine sehr eigensinnige Idee für einen Film, der 1976 Schlagzeilen machte und nun als Jump'n'Run auf dem Game Boy eine Wiedergeburt dank **Toy Headquarters Inc.** erlebt.

Wilbur Finletter ist der Menschheit letzte Hoffnung, die Horden der Killer-Tomaten zu Ketchup zu verarbeiten und die gesamte Welt zu retten. Tritt er diesen Bösewichtern anfangs noch mit bloßen Händen und Füßen entgegen, findet er im Verlauf des Spiels Schwerter, Fallschirme, Extra-Energie und andere Dinge, die das (Über-)Leben, welches durch ein Zeitlimit zusätzlich erschwert wird, einfacher gestalten.

Der Weg Wilburs führt über Wolken, Bäume, brüchige Brücken und dergleichen mehr, immer darauf bedacht, hinterhältigen Attacken der Tomaten Paroli bieten zu können. Wird eine zermatscht, hinterläßt diese zwei Cocktail-Tomaten, welche aufgesammelt werden sollten. Bei 100 Stück gibt es ein Extra-Leben.





Tomatenstarker Humor

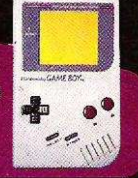
Jammerschade, daß das Spiel nicht an die Qualität des Filmes heranreicht, der – vorausgesetzt man steht auf diese Art des Humors – witzig und spritzig ist. Die Game-Boy-Umsetzung hingegen weiß nicht sonderlich lang zu motivieren: Grafisch und soundmäßig wird nicht viel geboten, und Programme dieser Art sah man reichlich. Meine Empfehlung: Lieber den Film anschauen! ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



MUT ZUR LÜCKE

BATTLETOADS

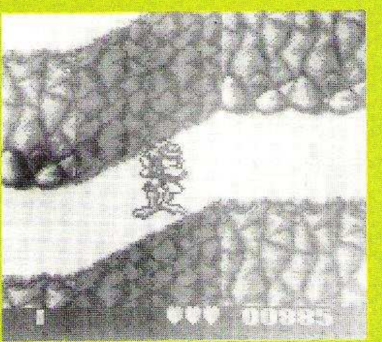
System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Nintendo, Japan, Muster von: Die Kassette, 4950 Minden.



Wahrlich kein Zuckerschlecken, was *Battletoads* einem bietet. Zum einen handelt es sich um ein 'Hack and Slay'-Spiel, wie es sie zuhauf gibt, zum anderen wird einem aber auch schnelles Reaktionsvermögen abverlangt.

Nachdem man einige Gegner zunächst mit der Faust und dann mit herumliegenden Waffen besiegter Feinde niedergemetzelt hat, wartet ein Fluggefährt, das nicht nur ballern, sondern auch ausweichen muß. Alles kein Problem – doch dann kommt es knallhart: Es gilt, einen Parcours von – na sagen wir mal „Starkstromlinien" – zu durchqueren, die jeweils an einer Stelle unterbrochen sind.

Diese Lücke zu finden, erweist sich bald als äußerst schwierig, denn selbstverständlich steigert sich das Tempo.



Zweit-Turtles im Einsatz

Bald hat man nur noch den Bruchteil einer Sekunde, um den Flugi hoch- oder runter zu ziehen. Die Berührung mit diesen Linien kosten jeweils eines von drei Leben, während Treffer der Gegner „lediglich" Energieabzug bedeuten (bei den Endgegnern bekommt man gar eine Extra-Energieleiste).

Drei Level-Continues gibt es außerdem, die man auch bitter nötig haben wird. Die Grafik ist allenfalls brauchbar, der Sound (Musik und FX während der ganzen Zeit) ist ganz okay. Eine Sache fiel mir allerdings negativ auf: Sobald man die Gegner schlägt oder beschießt, vermischen sich die Sprites – hier hätte ein bißchen mehr Sorgfalt sicher nicht geschadet.

Ob es Extraleben gibt oder gar Paßwörter, ist mir nicht bekannt – auch die (englische) Anleitung weiß darüber nichts zu berichten. Es wäre aber wünschenswert, denn sonst wäre dieses Spiel nur etwas für absolute Freaks, die einen losen Daumen haben. Anfänger würden nach kurzer Zeit den armen Game Boy an die Wand pfeffern, weil ihnen wahrscheinlich bald die Lust vergeht. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Der aus der Zukunft kam

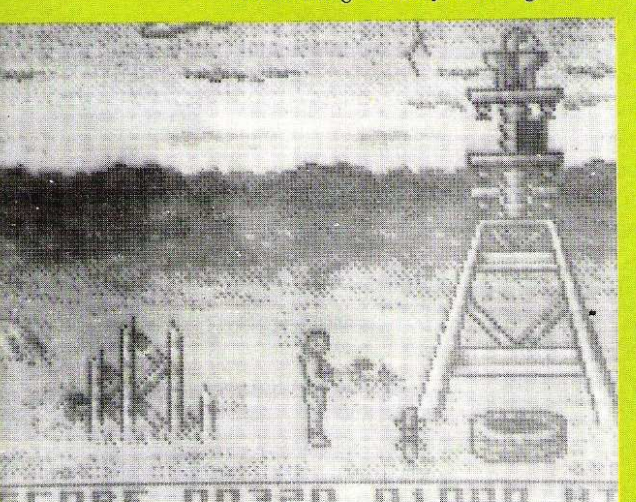
TERMINATOR 2 – JUDGMENT DAY

System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: LJN/Acclaim, Muster von: Die Cassette, 4095 Minden.

Terminator 2 – Judgment Day - teuerstes Filmspektakel aller Zeiten – feiert auf dem Game Boy Premiere. LJN zeichnet für die Umsetzung verantwortlich und programmierte ein völlig anderes Programm als *Ocean* für die Homecomputer.

Sechs Level sind zu durchstehen. Dabei schlüpft der Spieler in die Rollen von John Connor und des 'guten' Terminators. Im ersten Level muß John fünf Schutzschilder Skynets in der richtigen Reihenfolge zerstören und währenddessen gegen Dutzende T-800 und Angreifern aus der Luft kämpfen.

Nach erfolgreichem Abschließen dieser ersten Mission dringt Connor bei Skynet ein, zerstört viele Terminator der 800er Serie und folgt dann einer Maschine in einen bestimmten Raum, um sie umzuprogrammieren. Dieser Terminator (im Film Arnold Schwarzenegger) wird schließlich in die Vergangenheit geschickt, um John im Alter von zehn Jahren zu beschützen. John soll nämlich von einem gleichzeitig von der bösen Seite gesandten T-1000 eliminiert werden.... Nach erfolgreicher Ausführung seines Jobs dringt Arnie bei Cyberdyne Systems ein, klaut Chip und Arm (Filmkenner wissen, was ich meine) und wird letztendlich in Level 6 mit dem T-1000 auf Leben und Tod konfrontiert.



Es geht also doch besser: T2 auf dem Gameboy.

T2 auf dem Game Boy bietet mehr Abwechslung als die Heimcomputer-Versionen und macht auch mehr Spaß. Der Spielablauf ist flüssig, die zu erledigenden Aufgaben nicht ganz einfach. Die Grafik könnte vor allem im ersten Level eine Spur übersichtlicher und der Sound ne Portion knackiger sein. T2 auf dem Game Boy – zufriedenstellende Action-Kost ohne besondere Glanzpunkte. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Die kleine Revolution

Viel ist schon über sie geschrieben worden, die kleinen Schimmerscheiben, auch CDs genannt. Bekanntlich ist inzwischen kein System mehr gegen das Multimegabyte-ROM immun, und so nahm es nicht Wunder, daß auf der diesjährigen tokioter System Operator's Show (SOS) ein CD-ROM für den Game Boy präsentiert wurde. ASM war vor Ort.

Eine immense Zahl von Interessenten umringte ständig den verhältnismäßig kleinen Stand der *Uzoraki Corp.*, die ihren Sitz im Mashigama-Viertel, einem der reichen Vororte Nagasakis, hat.

Joe Henkel, gebürtiger Litauer und Wahl-Japaner, erklärte uns: 'Wir arbeiten jetzt seit einem guten halben Jahr an dem neuen Produkt, das dem Game Boy den Sprung in die semiprofessionelle Anwenderwelt ermöglichen wird. Das CD-ROM wird anfangs eine Memopazität von 400 MB zur Verfügung stellen – mit einem Stecksatz wird man später auch handelsübliche CDs neu bespielen und so auf diese gewaltige Masse an Daten schnell zugreifen



Stolz präsentiert Mr. Henkel eine Mini-CD

können. Selbstverständlich können Game-Boy-Spiele auf diese Art einfach mit Musik unterlegt werden. Man legt einfach seine Lieblings-CD ein und drückt auf „Play".'

'Bei all dem Fortschritt stellen sich aber auch Ärgernisse ein, die es beim Game Boy bisher nicht gab, oder die zumindest bis heute nicht bekannt waren. Besitzer von Cartridges mit eingebauter Batterie werden sich schon öfter gewundert haben, warum diese z.B. Spielstände manchmal nicht richtig speichert. Wir führen das auf ein Virus zurück, das seit einiger Zeit im Umlauf ist und sich mittels Batterie und Link-Kabel verbreitet. Im Lieferumfang des – übrigens erdbebensicheren – CD-ROM wird sich aber auch ein Virenprotector der namhaften Nakatomi Corp. befinden, insofern können 'Boy-ROM'-Besitzer dann endlich wieder ruhig schlafen. Das Boy-ROM-Package soll bereits im Herbst dieses Jahres aus Japan zu beziehen sein (Preis ca. 25.000 Yen). Die Bestelladresse werden wir rechtzeitig bekanntgeben. Einziges Manko des CD-ROM dürfte der Stromverbrauch sein. Auf unseren Testgängen durch die Feuerland-Street wurden die fünf Kilo schweren Akkus schon nach kurzer Zeit zur Last – aber, so sagte uns Mr. Henkel, einen Rucksack (den Sack-Boy) wird es optional geben.

Man darf also gespannr bleiben, was aus dem Land der aufgehenden Wonne noch alles auf uns zukommt.

Walter Schenkel



Husch ins Körbchen

Double Dribble – 5 on 5

System: Game Boy, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Konami, USA, Muster von: Direktimport aus den USA/wird nicht in Deutschland erscheinen.



Wesentlich besser als *In your Face* sieht Konamis Double Dribble – 5 on 5 aus, bei der Ansätze einer 'richtigen' Basketball-Simulation (fast) nicht zu übersehen sind.

Wie es sich gehört, befinden sich nun fünf Mannen pro Team auf dem Spielfeld. Wird gegen den Computer gespielt, so kann zwischen drei Schwierigkeitsstufen gewählt werden. Gespielt wird immer in eine Richtung.

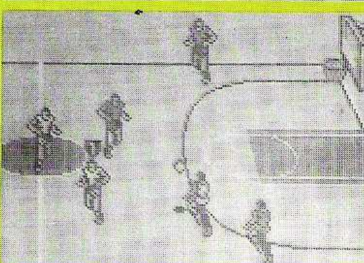
Die Möglichkeiten der Spieler sind leider sehr begrenzt. Zwar können sie foulen, stehlen, passen und freilich auch werfen, doch richtig toll ist dies nicht, zumal Variantenreichtum zu den verschiedenen Aktivitäten nicht gegeben ist. So werden Körbe fast immer auf dieselbe einfache Art und Weise erzielt, und wirklich taktisches Vorgehen wird unmöglich gemacht. Dafür ist alles eben viel zu klein, und die Mitspieler sind zu dumm. Jene stehen nämlich meist in der Gegend herum, so daß jeder Angriff oder jede Verteidigung selbst geführt werden muß.

Einzig und allein als positiv zu erwähnen bleibt die Grafik, doch was nutzt diese einem, wenn das Spiel lediglich die Grundelemente des Basketball bietet?

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	4
Realitätsnähe	7
Motivation	5
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«



Das Spiel der „langen Kerls" ein weiteres Mal auf dem Game Boy

THE CHESSMASTER (Super Famicom)

Empf. VK-Preis: ca. 140 DM, Hersteller: Mindscape, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Mit Freuden halte ich The Chessmaster für das Super Famicom in den Händen, für welches sich Mindscape persönlich verantwortlich zeichnet. Nach erscheinen des Chessmasters 3000 für den PC, welches ein hervorragendes Produkt ist, darf man schließlich einiges erwarten. Was ich dann allerdings zu Gesicht bekomme, grenzt an bodenlose Frechheit.

Den ersten Schock erhalte ich bereits während dem Erklingen der Titelmusik: Krummer und schäbiger hätte diese ein fünfjähriges Kind nicht programmieren können. Eine absolute Schande für diese Konsole.

Doch damit nicht genug. Denn was meine Augen nach Betätigen der Start-Taste zu sehen bekommen, ist allemal eines C64 würdig. Man mag es kaum für möglich halten, aber die Grafik ist um Längen schlechter als die des alten Chessmasters auf dem Amiga. Noch schlimmer wird's allerdings, wenn Fantasy-Figuren gewählt werden. Nicht nur, daß sie miserabel und mit einem Minimum an Farben gezeichnet wurden, man kann auch Springer beider Seiten nicht voneinander unterscheiden. Tolle Farbwahl, wirklich! Da kommt bei mir die Frage auf, warum nicht gleich alle Figuren auf dem Brett schwarz bzw. weiß sind.



Wenigstens etwas positiver sieht es in Sachen Spielstärke aus – welch Glück, denn Schach-Anfänger werden durchaus eine Weile am Chessmaster zu knabbern haben. Profis hingegen muß ich abraten. The Chessmaster kann neben dem Vergraulen meiner einers noch Notationen durchführen und bei Matt-in-x-Zügen-Aufgaben helfen. Wer weiterhin Freude am Schach behalten möchte, der sollte aber die Finger von diesem Programm lassen bzw. sich die PC-3000er-Version zulegen. ■

hja

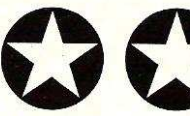
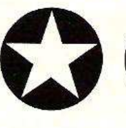
ASM-WERTUNG

POSITIV: 'War Room'
NEGATIV: grauenvolle Grafik (Wertung: 1 von 12); scheußlicher Sound (Wertung: 0 von 12); nicht sonderlich spielstark, Speichern von Partien nicht möglich, Analysen können nicht erstellt werden.

»MANGELHAFT«



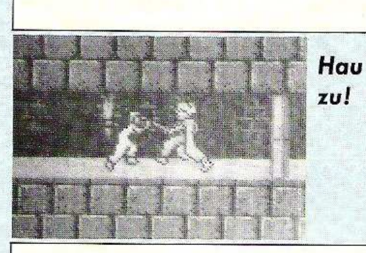
PRINCE OF PERSIA (Game Boy)


Empf. VK-Preis: ca. 70 Mark, Hersteller: Virgin Games, U.S.A., Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart.

Auf den Homecopmputern und PCs ist er schon seit längerem unterwegs, der tapfere Held, der eine schöne Prinzessin und deren Reich retten will. Unverschämterweise hat sich der Großwesir die Abwesenheit des Sultans zunutze gemacht und will Macht und Mädchen an sich reißen. In einer Stunde schon soll die Hochzeit sein, und soviel Zeit bleibt unserem Helden auch nur, um die Schandtat zu verhindern. Daß ihm dabei diverse Fallen das Leben schwer machen, dürfte sich von alleine verstehen. Auf den „richtigen" Computern bestach das Spiel vor allem durch die flüssige Animation des Hauptdarstellers, die auch auf dem Game Boy noch erkennbar ist. Der Rest ist solide Konvertierungsarbeit: Das Design der einzelnen Level wurde weitgehendst übernommen, ebenso der Sound. Die Steuerung ist ebenfalls gut ausgefallen; wer allerdings die Computerversion schon gespielt hat, der wird etwas umdenken müssen. ■

man



Hau zu!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9	Motivation	10
Sound	8	Gesamtnote	10
Spielablauf	10		

»GUT«

ROADBLASTER

Empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Tengen, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Deutschlands Bleifüße könnten ihre Freude an Roadblaster von Tengen haben. Wenn sie nicht überholen können, genügt ein leichter Druck auf den Knopf, und die Schnarchnase vor ihnen löst sich in Wohlgefallen auf.

Doch leider lauern noch ganz andere Schikanen auf dem Highway. Minen und Raketenwerfer, die uns unter Beschuß nehmen, all sowas gibt es da zu sehen (und zu spüren).

Dazu muß man auch noch auf das Zeitlimit und auf die extrem schnell scrollende Straße achten. Kein leichter Job, ins Ziel zu kommen, kann ich nur sagen. Doch die Fahrt wird mit guter Musik versüßt, die auch zum Gesamteindruck beiträgt. Die Wertung: ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Rechts oder Links?!

RAIDEN DENSETSU (Super Famicom)






Empf. VK-Preis: ca. 130 Mark, Hersteller: Toei Animation Co., Ltd., Muster von: Contitronic, 8000 München.



Raiden Densetsu, welches auf dem Mega Drive eine ganz gute Figur gemacht hat, ist kürzlich fürs Super Famicom erschienen. Leider gibt es über dieses Modul wenig Gutes zu berichten, denn außer dem Namen und der Grafik ist von dem Game nicht viel geblieben.

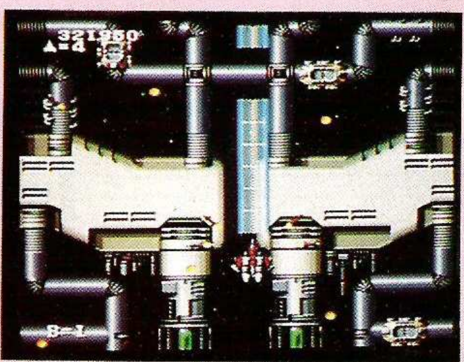
Nach wie vor fliegt man vertikal erst fleißig über die Erde, um letzten Endes den Bösewichtern im Weltall den Garaus zu machen.

Unschönerweise läßt sich die Version fürs große Nintendo weniger gut spielen, da die Geschichte, befinden sich mehr als siebeneinhalb Objekte auf dem Screen, bösartig zu ruckeln und stottern anfängt, wie man es vorher kaum kannte.

Insofern sinkt die Grafiknote doch beträchtlich. Auch der Sound hat arg gelitten, was wieder einmal beweist, daß viele japanische Musiker kaum Erfahrung mit Digi-Sound haben. Die Musik ist noch erträglich, aber zu leise, bzw. wird sie von den ekelhaften FX völlig erdrückt – abdrehen.

Alles in allem kein lohnenswerter Kauf, zumal man das Ding spätestens nach zwei Tagen durchgespielt haben wird. ■

Uli



Im Heizungskeller ...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	3
Motivation	4
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

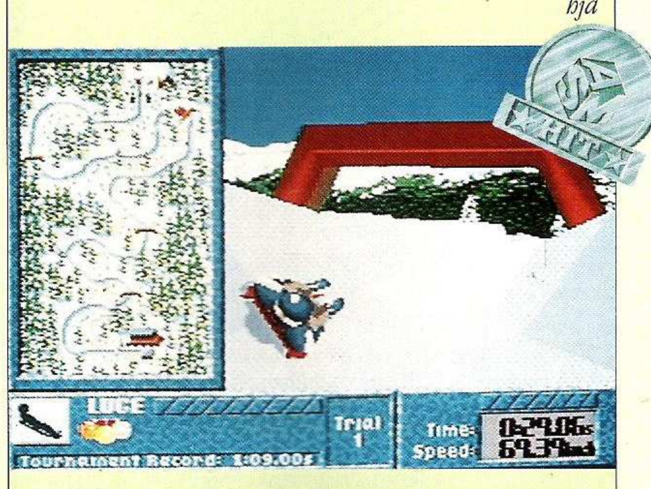


WINTER CHALLENGE (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Accolade/Ballistix, Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart1.

Olympia live nun auch für alle Mega-Drive-Fans! Ballistix hat sich an die Umsetzung des Sport-Knallers Winter Challenge für Segas 16bitter gemacht und – wie ich meine – dabei ganze Arbeit geleistet. Selbstverständlich darf keine 256 Farben starke VGA-Grafik wie auf dem PC erwartet werden, auch die Geschwindigkeit kann nicht gar so hoch sein, doch was die Jungs programmiert haben, kann sich sehen lassen. Die Grafiken sehen fast wie auf dem PC aus, der Sound klingt fast wie vom Soundblaster. Doch das Wichtigste: Auch Geschwindig- und Spielbarkeit lassen kaum Wünsche offen, so daß ich jedem Sport-Fan, der keinen PC besitzt, dieses Spiel nur wärmstens ans Herz legen kann. ■

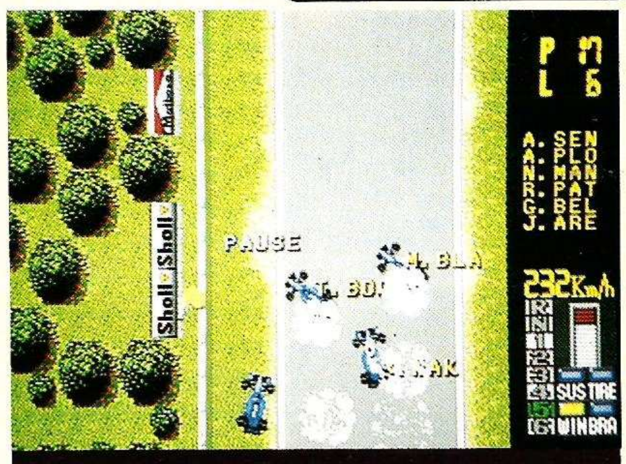
hja



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



F1-CIRCUS (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Nichibutsu, Japan, Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Zu den exzellenten Features dieses Spiels gehören neben den 15 Originalkursen eine Vielzahl von Witterungsbedingungen, dazu gibt's noch ein umfangreiches Setup für die Auto-Ausstattung. Spaß macht F1 Circus vor allem durch das schnelle Scrolling und die wacker mitfahrenden Computergegner. Leider hatte die ursprüngliche PC-Engine-Fassung des Games den Nachteil, eine Spur zu schwierig zu sein. Nichibutsu schafft für die MD-Besitzer nun Abhilfe: Um die Strecke trotz der hohen Geschwindigkeit gut einschätzen zu können, gibt's nun eine kleine Übersichtskarte mit einem Positionsmarker. Gute Idee! Ebenfalls neu: Eine Bakkup-Funktion für Spielstände anstelle der umständlichen Passwörter. Summa summarum: Ein Klassespiel! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

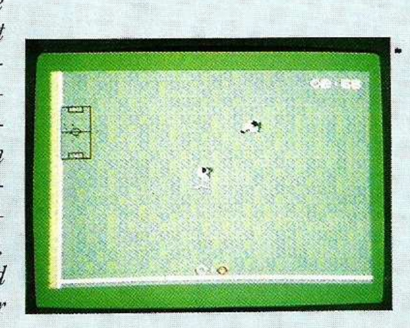
SUPER KICK OFF (Master System)

Empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Sega, Muster von: Virgin, 2000 Hamburg 36.

Super Kick Off auf dem Master System bietet auf den ersten Blick eigentlich all das, was wir von den Computer-Versionen her gewohnt sind: die Möglichkeit in einer Liga teilzunehmen, um einen Pokal zu spielen, ein Freundschaftsspiel auszutragen etc. Äußere Umstände wie schlechtes Wetter oder Platzbeschaffenheit können ebenfalls verändert werden.

Leider präsentiert sich Super Kick Off von der spielerischen Seite her eher mäßig. So ist die Steuerung lange nicht so präzise wie beispielsweise beim Amiga. Die Computer-Gegner spielen schwach, nur die Torhüter (auf beiden Seiten) sind (zu) stark. Zu guter Letzt wird das Scrolling sehr langsam, befinden sich nur wenige Sprites gleichzeitig auf dem Screen oder Spieler bzw. Ball verschwinden kurzfristig. Das alte Master-System-Leiden eben. ■

hja



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	3
Realitätsnähe	8
Motivation	5
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«



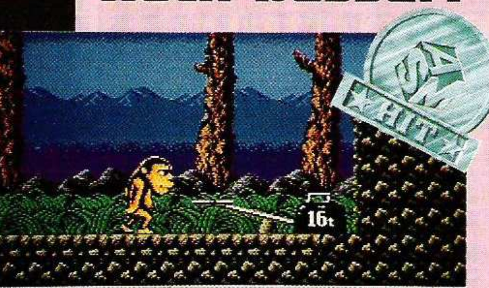
TOKI

System: Mega Drive, geplant für: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Sega/Tad, Japan, Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Noch besser!

Ein Affe auf dem Höhepunkt seiner Karriere! Gemeint ist weder ein Politiker noch ein peinlicher Entertainer, gemeint ist Toki, ein wahrhaftiger Affe und und verwunschener Mensch, der durch den Kuß seiner gekidnappten Verliebten wahrscheinlich zu einem Frosch mutierten würde. Wer's ausprobieren möchte, darf nun dank **Sega** diesen einstigen Spielhallen-Hit auf dem Mega Drive zocken. Doch statt der ursprünglichen fünf Plattform-Levels wurde der Weg zum Erfolg nun mit vier zusätzlichen Levels recht steinig – und spaßig! Denn jedes Level wurde komplett überarbeitet, erweitert, kniffliger und auch grafisch verschönert. Die ohnehin ulkigen Feinde wurden neu angeordnet, die Spielbarkeit durch variable Einstellungen erhalten. Toki auf dem MD schlägt sogar noch das Original! ■

msu

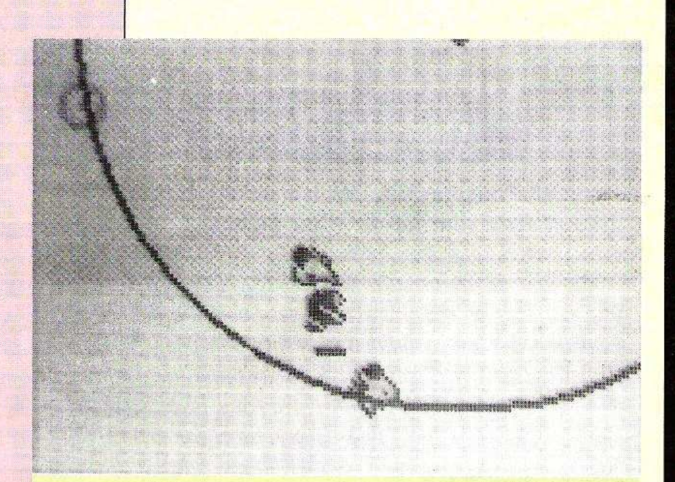


16tons sorgen für Fun.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



SUPER KICK OFF (Game Boy)

Empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Imagineer Co. LTD, Muster von: Rushware, 4044 Kaarst.

Wenn's jemand auch nicht glauben mag, hier ist die Konvertierung Kick Offs, Super Kick Off genannt. Erstaunlicherweise spielt sich das Teil auf dem kleinen Teil für den Game Boy besser als auf dem Master System, ist aber trotzdem keine Meisterleistung. Das größte Manko besteht in dem kleinen Bildausschnitt und der Tatsache, daß kein Scanner vorhanden ist. So weiß man nie, wo die Kollegen stehen. Andererseits könnte man auf einem solch kleinen Scanner kaum etwas erkennen.

Spielerisch geht Super Kick Off in Ordnung. Es macht zwar nicht mehr gar so viel Spaß wie das Computer-Original, doch es enthält alle wichtigen Features desselben und ist recht gut spielbar. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	3
Realitätsnähe	8
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

BUCK ROGERS (MEGA DRIVE)

Hersteller: Electronic Arts, Preis: ca. 90 DM, Muster von: Hersteller.

Lange hat's ja gedauert, aber nun darf Weltraumheld Buck Rogers auch auf dem Mega Drive die böse Opposition pulverisieren. Der erste Teil der Saga mit dem Untertitel „Countdown to Doomsday" bringt alle positiven Features des Originals mit. Eine sehr komfortable Bedieneroberfläche macht zusammen mit einem schnellen, gut durchdachten zugorientierten Kampfsystem das Spielen zu einer wahren Freude. Auch wenn das Scrolling etwas ruckelig ausgefallen ist, tut das der Grafik im Ganzen keinen Abbruch. Der Sound stört ebenfalls nicht weiter. Die Puzzles fangen relativ einfach an, sind somit auch recht einsteigerfreundlich, und die Story beinhaltet recht abgedrehte Szenarien. Ein Game, an dem es nichts zu meckern gibt. ■

aha

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	10
Handlung	9
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

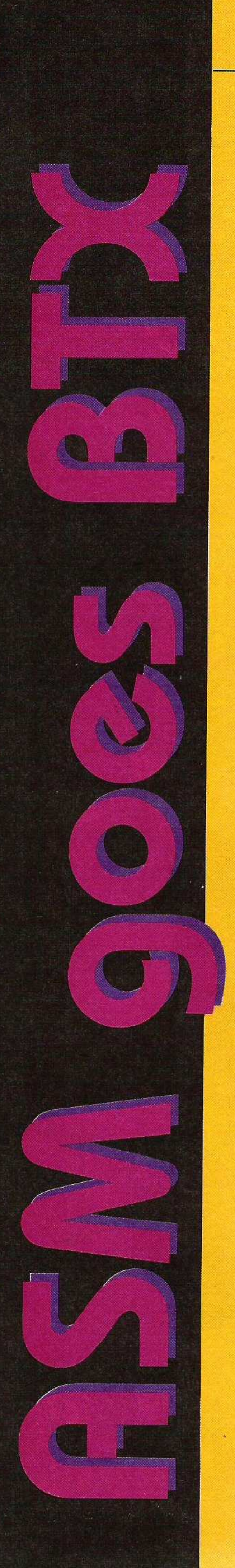
»GUT«

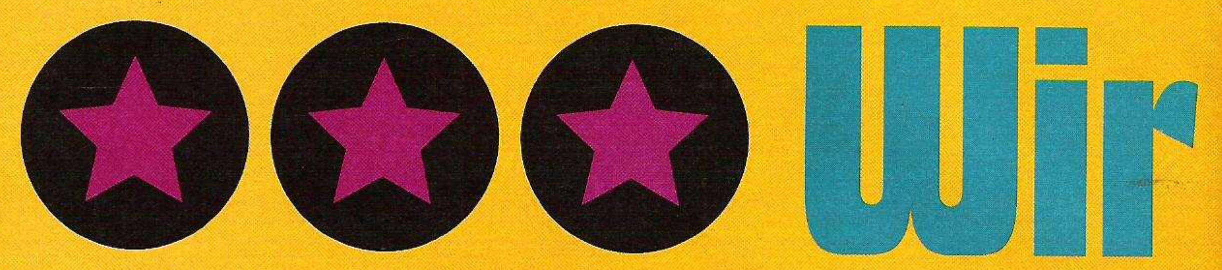


Gar wild geht's zu im Weltenraum



HIT
ASM HOT
OH ! EIN MAULWURF ?
AUGE UM AUGE, STACHEL UM STACHEL !
EINE FLEISSIGE BIENE
MAL NICHT BEIM HONIGSAMMELN !
EINE BIENE SIEHT ROT !
INSEKTEN ? HARMLOSE, KLEINE TIERCHEN ?
APIDYA
KAIKO
Play Byte
BLUE BYTE / PLAY BYTE
AKTIENSTRASSE 62
4330 MÜLHEIM–RUHR
VERTRIEB: RUSHWARE, BRUCHWEG 128–132, W–4044 KARST 2
ÖSTERREICH: DARIUS UND KARASOFT · SCHWEIZ: TALI AG





ASM goes BTX – dieser Titel einer Artikelreihe ist seit dem 1. März Realität. 20 starke Seiten sind nunmehr über * ASM abrufbar. Was Ihr darin findet und wie man es bedient, soll Thema des heutigen Beitrages sein. Wer bereits BTX-Teilnehmer oder Mitbenutzer ist, kann sich glücklich schätzen, doch auch vom öffentlichen BTX-Terminal (ÖBTX) lassen sich einige Funktionen des Programms abrufen.

Das Programm läßt sich, wie bereits gesagt, bequem mit (Stern) ASM (Raute) aufrufen. Nach unserem Logo befindet Ihr Euch bereits auf der sogenannten Leitseite, von der aus Ihr in die einzelnen Rubriken wandern könnt. Diese sind jeweils mit Zahlen gekennzeichnet, die nunmehr einzugeben sind (die mit „Strich" versehenen sind entweder in Planung oder stehen aus Aktualitätsgründen noch nicht fest).

Die einzelnen Rubriken lauten **Game Corner, Secret Service, News, Telesoftware:** und **Wettbewerbe.**

Game Corner

Wenn Ihr diese Rubrik anwählt, landet Ihr auf einer weiteren Übersichtsseite. Von dort aus könnt Ihr Euch über „Die neuesten Computergames", „Die neuesten Konsolen/Game Boy Games" sowie Spiel bzw. Flop des Monats und Top Ten informieren – hier erfahrt Ihr es brandaktuell.

Wir werden die Testberichte regelmäßig aktualisieren, es lohnt sich also, öfters mal reinzuschauen. Wann jeweils aktualisiert wurde, könnt Ihr der Übersicht entnehmen, von der aus Ihr die einzelnen Rubriken anwählt.

Aus verständlichen Gründen haben wir diese Seiten mit einer Gebühr belegt, die – einmal entrichtet – ohne weitere Zahlung oder Zeitbegrenzung – den Zugang zu allen Unterrubriken erlaubt. Wer keine Gebühren verursachen darf oder will, drückt einfach die „2", alle anderen gehen mit „19" ins Spiele-Paradies.

Secret Service

Hier seid Ihr gefordert: Wer Fragen hat zu schwierigen Spielen und nicht warten möchte, bis die ASM rauskommt oder bei der „Hotline" nur das Besetztzeichen hört, liegt hier richtig. Ihr schreibt uns via Mitteilungsseite (auf diese gelangt man durch Eingabe von „Raute" und „8") Eure Frage, die wir dann hier veröffentlichen. Wer antworten will und kann, benutze ebenfalls besagte M-Seite, wir werden sie dann umgehend in BTX einspielen.

Auf Wunsch antworten wir auch über den BTX-Mitteilungsdienst. In diesem Fall schickt uns bitte eine M-Seite MIT Antwort (siehe oben), bei Nur-Veröffentlichung im Programm eine OHNE Antwort.

Eine Adresse oder die BTX-Nummer wird nur veröffentlicht, wenn Ihr das ausdrücklich genehmigt, ansonsten werden die Beiträge nur mit Namen oder Pseudonym gekennzeichnet. Das LESEN ist kostenlos, das SCHREIBEN kostet (ohne Direktantwort von uns) weniger als eine Postkarte und ist in jedem Fall billiger, als die Hotline anzurufen.

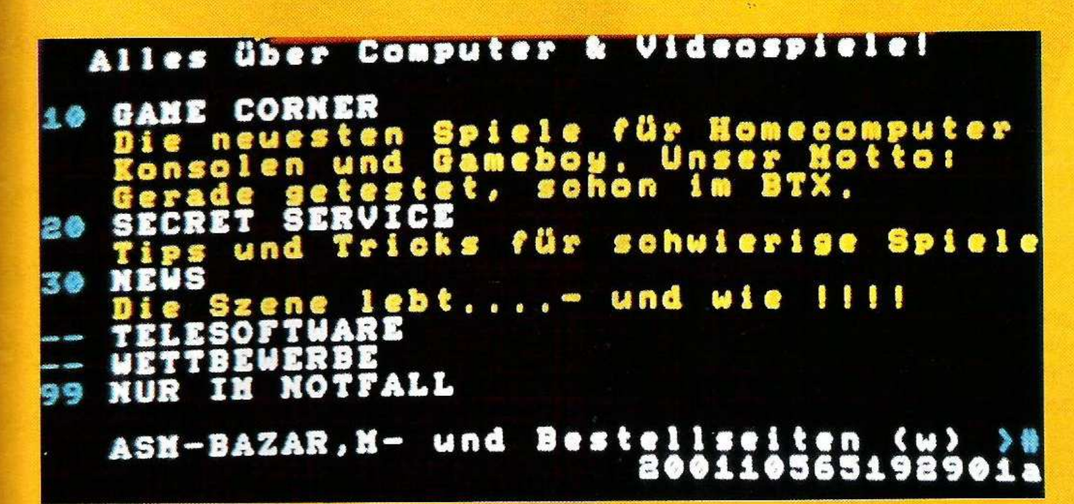
Es sei aber darauf hingewiesen, daß wir Komplettlösungen und längere Beiträge bis auf weiteres nur im Secret Service-Teil des Heftes abdrucken können. Der Platz, den die M-Seite bietet, sollte also für Eure Fragen/Antworten das Maximum sein (in Ausnahmefällen bitte vorher bei mir telefonisch nachfragen).

News

Hier erfahrt ihr (kostenlos) allles, was gerade aktuell ist – seien es Konvertierungen, Spielankündigungen, Messeberichte und vieles mehr. Da diese Rubrik von der Aktualität lebt, kann es hin und wieder passieren, daß sie kurzfristig aktualisiert werden muß. Ein täglicher Blick lohnt sich also.



sind dabei!!!



Von der Leitseite aus kommt ihr . . .





. . . nicht nur das Game-Corner Menü, sondern . . .



. . . auch in die Top-Ten-Leser Charts

An den Rubriken Telesoftware und Wettbewerbe arbeiten wir noch, vielleicht kann ich in der nächsten ASM schon mehr darüber erzählen.

EINEN Wettbewerb gibt es aber jetzt schon – via BTX, versteht sich: Jeder, der uns bis zum 30. April 1992 eine Mitteilungsseite schickt (wie oben beschrieben!!) und sich zu unserem Programm (positiv oder negativ) äußert, nimmt automatisch an der Verlosung von insgesamt zehn „Microwellen"-Spielen teil (bitte Titel angeben).

Diese und vieles mehr findet Ihr übrigens auch im BTX-Programm, wenn Ihr von der Leitseite aus die „Raute" eingebt. Der ASM-Bazar wird immer wieder aktualisiert, und wer hier reinschaut, kann vor allen anderen bestellen. Und das natürlich auch direkt aus dem Programm heraus. Hierzu solltet Ihr Euch den Namen des Produkts (und ggf. System oder Größe) aufschreiben und auf mehrfach erwähnter M-Seite angeben.

Der Auftrag wird dann umgehend bearbeitet werden und Euch per Nachnahme zugeschickt. Natürlich dürft Ihr auch weiterhin die Bestellkarte im Heft benutzen . . .

Anbindungen

Ich möchte darauf hinweisen, daß wir einige BTX-Anbieter an unser Programm anbinden werden, bitte achtet daher auch auf deren Hinweise unter „Unsere Nachbarn" und besucht die entsprechenden Programme.

Last but not least: Wenn Ihr meint, daß * ASM ein lohnenswertes Programm ist, dann gebt uns einfach eine Eurer drei Stimmen für die BTX-Hitparade. In diesem Sinne, viel Spaß beim Tickern.

P.S.: Wer nicht klarkommt oder sonstige Fragen hat, kann mich unter 0 56 51/929-901 erreichen. Anfragen über BTX unter (Achtung! Neue BTX-Nummer) 05651929 - 0001

Klaus Trafford


ASM
BAZAR
Damocles Set
Das pure Vektor-Pack! Der 'Mercenary'-Nachfolger mitsamt beiden Mission-Disks (Amiga) zum Superwundersonderpreis von
nur 49,95
Great Courts
Der Tennis-Hit der Newcomer-Firma Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:
Amiga 39,95
PC (5,25") 49,95
NEU!
Loopz
Das Super-Game, das voll in die Tetris-Bresche schlägt. PC unterstützt VGA, MEGA, EGA, CGA, Amstrad, Horcules, AdLib & Roland
nur 29,95
Amiga & PC (5,25")
Ausverkauft
C-64 (Disk) für
39,95
Ultima V
Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden. Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britanniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.
C-64 (Disk) für 49,95
Amiga für 19,95
NEU!
Dragon Wars
Es gibt Leute, die nennen es 'Bard's Tale IV', das erste Spiel von Interplay nach der Trennung von EA. Bei uns für Amiga erhältlich!
für 49,95
Pool of Radiance
Der sagenhaf Teil der SSI-Dungeons & Dragons e auf C-64 (Disk)
Ausverkauft
1MB Speichererweiterung
für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuromancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für
nur 149,-

10er Disk-Quader



Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

24,95

Monster Business



Jump 'n' Run mit Fun-Effekt! Das erste Release von Marc Rosochas „Ecipse"-Label. Bei uns für Amiga & Atari ST erhältlich.

läppische **29,95**

Joyboard Maverick 1

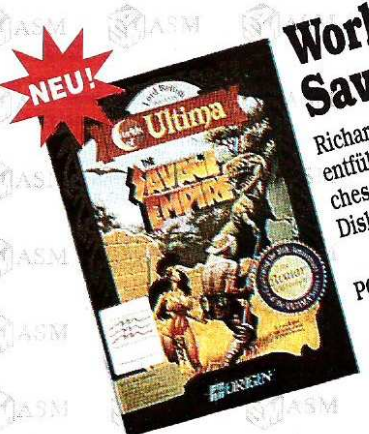


Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95 DM

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

Worlds of Ultima Savage Empire



Richard Garriots Dschungel-Mythos entführt den Spieler in ein facettenreiches Edel-Abenteuer auf sieben(!) Disks.

PC (5,25") **39,95**

NEU!

Ultima VI

Ultima, und ein Ende ist nicht abzusehen. Die sechste Episode des Fantasy-Giganten gibt's bei uns für

C-64 (Disk) **19,95**

Lord of the Rings



Wer kennt den Herrn der Ringe nicht? Interplay haben aus dem Stoff ein hervorragendes Rollenspiel gemacht! 5 Disk voller Trolle & Co.

PC (5,25") **39,95**



Starbytes Überraschungssack

In diesem Sack befinden sich drei Starbyte-Games, von denen mindestens zwei den ASM-Hitstern als Prädikat tragen.

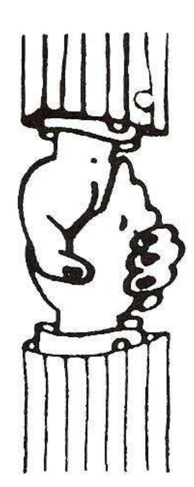
Welche? Na, das ist die Überraschung!

PC (5,25"), Amiga, ST **69,95**

C-64 Disk **39,95**

Alle Artikel sind nur in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt solange der Vorrat reicht nach Reihenfolge des Bestelleingangs.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



Biete Software

Atari ST: Immer neueste PD Software und Anwender, viele Anleitungen in deutsch. Fordert gratis Info von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

PC-Engine: Verk. Dragon Egg u. andere, suche: Outrun, Bomberman, W-Ring, Shanghai II (CD), zahle gut, Tel: 0209/145978

CH-Amiga: Löse meine Softwaresammlung auf. 170 Spiele und Programme auf 205 Disketten. Wert der Disks allein über 500,- Ich verkaufe sie alle für nur 350.-, 50 für 100,-. Schreibt an: Peter Luisi, Moussonstr. 22, 8044 Zürich oder 01/2624018

Verk. Amiga-Orig.: Their finest Hour für 55 DM, Operation Stealth; Lemmings für 50 DM, Lettrix; Welltris; Chase H.Q. 2; Skull & Crossbones; Dick Tracy; Crime Time für 40 DM. Tel: 07262/7711 Chris

Verkaufe orig. für Atari ST: Lemmings, Starflight, Dragonfl., Klax, Chaos S.b., ROM 1, Legend o. Faerg., TV Footb., Curse of t. Azure Bonds, Bundesliga Manager je 25 DM. Tel: 04532/3853 ab 18 Uhr

C-64: Ultima 6 (45 DM), Bard's Tale 1 + 2 je 15 DM, Starflight (20 DM), evtl. auch Tausch. Tel: 05631/62635 ab 14.00 Uhr.

Verk. f. PC Midwinter 40 DM, F. 128 M&T-Bücher Top-Ass +, CP/M, Pascal je 30 DM, F.C64 Giga-Cad + 30 DM, Turrican 25 DM, Final Cartridge 3 50 DM. Tel: 06343/8886 (André)

Atari ST: Immer neueste PD Software und Anwender, viele Anleitungen in deutsch. Fordert gratis Info von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

Verk. Orig. Amiga Games! Silent Service 2 50 DM, Larry 3 25 DM, Steigenberger Hotel mgr. 40 DM, Birds of Pray 60 DM u.a. mehr. M. Pettenpaul, Klinke 7, 4952 Porta Westfalica

Verk. f. Amiga Orig.! z.B. Hill Street Blues 50 DM, B.M. Prof. 45, Larry 3 25 DM, Birds of Pray 60, Silent Service 2 50 DM, alles inkl. Porto. M.Pettenpaul, Klinke 7, 4952 Porta Westfalica

Atari ST: Immer neueste PD Software und Anwender, viele Anleitungen in deutsch. Fordert gratis Info von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

ST-Originale (Power Monger usw.) PD-Soft Katalogdisk kostenlos (2.00 DM/Disk) bei: M.Konopka, G.-Heinemann-Str. 11, 2948 Schortens 1, Tel: 04461/81657, Atari ST ST ST

CH-Amiga: Löse meine Softwaresammlung auf. 170 Spiele und Programme auf 205 Disketten. Wert der Disks allein über 500,- Ich verkaufe sie alle für nur 350.-, 50 für 100,-. Schreibt an: Peter Luisi, Moussonstr. 22, 8044 Zürich oder 01/2624018

Amiga, Atari ST Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien

Verk. Orig. Spiele, Drucker und Bücher rund um den C-64. Alles gut erhalten und günstig. Bitte Liste anfordern bei: K.Kruse, PF 3321, 2900 Oldenburg

PC-Joystickprogramm zum optimalen Einstellen analoger Joysticks. Preis 10 DM. Tel: ab 14 Uhr 030/2136474. R.Charrier, Prinzregentenstr. 1, 1000 Berlin 31

Atari ST: Immer neueste PD Software und Anwender, viele Anleitungen in deutsch. Fordert gratis Info von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

Verk. f. PC: Monkey Island (3,5; HD; 45 DM); Khalaan (5,25; HD; 35 DM) Tel: 06029/1688. Nach Alexander verlangen.

Amiga: Verk. O-Spiele: The Godfath Kings Quest V, Monkey Island, Loom Flames of Freedom, Einmal Kanzler Wonderland, Death Knights, Bozuma günstig! Tel: 02521/5145 ab 18 Uhr. Suche They stole a Million!!

Amiga: Orig. Powermonger mit orig. Anleitung (d) und Verpackung 40 DM/Orig. Riskant! aus RTL plus mit orig. Anleitung (d) und Verpackung 20 DM, T: 09905/1413

Amiga-Originalspiele wie Wizard-Ry 6, Railroad Tycoon, Populous 2, Turrican 2 wg. Systemwechsel billig abzugeben. Kostenlose Liste von: H.Abel, Lerchenf. 16, 4133 Neukirchen-Vluyn. No swapping!

***** Verkaufe ***** massenhaft Zubehör rund um den 64'er!! Von Soft bis Hard und Modul bis Book!! Alles ist billig bei: T.Pölleth, Frettenshofen 30, 8437 Freystadt *** Schreibt schnell!! ***

Amiga, Atari ST Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien

Verkaufe ori. Lost in LA, Castle Dr. Brain, Martion Memorandum, Monkey Island 2 je 40 DM + Porto, abends 02064/55837

Verkaufe Amiga und PC-Spiele alles Originale ab 10,- DM. Liste anfordern. Herbert Müller, Dorfstr. 1, 8852 Rain

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf-bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

MICRON-QUALITY Amiga + PC-Software zu vergeben. Auch Anleitungen vorhanden. Schreibt an: Gilly M., Postfach 839, A-1011 Wien

MICRON-QUALITY Amiga + PC Software zu vergeben. Wir suchen noch Member - Coder - Modemtrader - Originalsupplier. Schreibt an: Gilly M., Postfach 839, A-1011 Wien

Atari ST: Immer neueste PD Software und Anwender, viele Anleitungen in deutsch. Fordert gratis Info von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

CH-Amiga: Löse meine Softwaresammlung auf. 170 Spiele und Programme auf 205 Disketten. Wert der Disks allein über 500,- Ich verkaufe sie alle für nur 350.-, 50 für 100,-. Schreibt an: Peter Luisi, Moussonstr. 22, 8044 Zürich oder 01/2624018

A500! Verkaufe sehr günstig PD Software und Hardware !!! Gratisliste anfordern bei: Tschernoschek Johann, Göstingerstr. 54/1/5, A-8020 Graz

Captain Comic Teil 1 + 2 mit dtsch. Handbuch Aufregend neue Gegner in Teil 2, Original US-Grafik in Teil 1. Kpl-Lösung für beide Teile in deutsch gratis! Peter Wolf, Tel: 0271/383257

Amigasoftware günstig abzugeben Gratisliste bei Helga Wegenstein, Postfach 11, 1204 Wien, Österreich, Postversand möglich

Verkaufe C-64-Originale: Arachnophobia 25 DM, Invest 20 DM, Manchester United Europe 25 DM und andere! G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien

Verk. ST-Originale z.B. Midwinter, Monkey Island, M1 Tankplatoon, Kick Off 1 + 2, Emlyn-Hughes Soccer, Great Courts 2, Powermonger, Invest, Kult, Manch. Utd. usw. Tel: 02607/1520

Verk. Amiga-Originale: Elf 35.-, Larry III (deutsch) 45.-, Cruise for a Corpse 40.-. Verk. für Mega-Drive: Might + Magic 75.- K.Reckkemmer, Waldstr. 29, 6702 Bad Dürkheim 4

Günstig Software abzugeben wegen Bundeswehr Liste anfordern bei Volker Hensel, Dr. G. Otto Str. 68, 4630 Bochum, Antwort garantiert.

Verk. Amiga-Orig. (da gelöst): Elvira, Kings Quest 4 + 5, Larry 3, Search for the king, It came from the desert, The Kristal, Star Goose. Originalverpackt! 06663/459

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50 DM. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Alles zum SKP! Sanity ...

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Verkaufe Mega Drive Games im Topzustand. Habe fast alle neuen Hits. Nes-System + 12 Spiele für 450,-. Tel: 0711/7970447 (Gabi) ab 18 Uhr

Verkaufe einige Amiga-Soft u.a. Demos. Info gegen RP bei: H.Dengler, Reiterstr. 12, 5300 Bonn 1

Captain Comic Teil 1 + 2 mit dtsch. Handbuch Aufregend neue Gegner in teil 2, Original US-Grafik in Teil 1. Kpl-Lösung für beide Teile in deutsch gratis! Peter Wolf, Tel: 0271/383257

Yo Demo-Freaks!! Hab für C64 immer neueste Demos + Diskmags (schon ca. 500) only PD-Stuff!! Schnell + billig! Liste gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1

Verkaufe C64er Spiele und Game Boy Spiel: Dr. Martini (Game Boy) Speedball II 30.-, Maniac Mansion (deutsch) 30.-, Dataspiele Strider II 20.-, Skill and cross bones für 25.-, The second world 20.-. Verkaufe 64'er mit Datasette 320,-. Ch.Buß, von Bodelschwinghstr. 11, 5000 Köln 80

Verkaufe C-64-Originale: Arachnophobia 25 DM, Invest 20 DM, Manchester United Europe 25 DM und andere! G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien

Amiga Originale: Team Suzuki, ADS, Gunship je 50 DM, African Raiders 30 DM, Mig-29 50 DM, Red Baron 70 DM, Railroad Tycoon 55 DM. Tel: 05834/258

Space Quest 4 kpl. dt. 80 DM, Kings Quest 5 kpl. dt. 70 DM, Larry 5 65 DM, Larry 1 VGA-Vers. 65 DM, Indy 3 dt. 45, Monkey 2 kpl. dt. 80 DM, Alles PC! Tel: 0037/Vorw. Cottbus (59)/522543

Verkaufe/tausche Master Module z.B.: Ultima IV, Sonic, Wonder Boy I + II + III, Alex Kidd I + II + III + IV, Golden Axe, Warriors, Bubble Bobble ... Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr - 23 Uhr

A500! Verkaufe sehr günstig PD Software und Hardware !!! Gratisliste anfordern bei: Tschernoschek Johann, Göstingerstr. 54/1/5, A-8020 Graz

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Amiga-Originale! z.B. Their finest Hour, Wolfpack, Pirates, Lords of the Rising Sun, Torvak the Warrior, Shockwave, Lost Patrol, Battlestorm, The Plaque, Tel: 05382/6106

C64-PD-Software für nur 1,00 DM je Diskettenseite! Noch heute umfangreichen Katalog gegen 1,00 DM RP anfordern. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck

Tolle Anwendungen, Spiele, Demos für den C64 und vieles weitere im neuen PD-Katalog. Gegen 1.00 DM RP bei Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck

Verkaufe für je 10 DM C-64 Software: Spiel des Wissens, Aktienmanager, Fußball-WM-Manager, Fußballstarmanager, Eishockeymanager. (Nur Originale) Schreibe an Ralf Kury, Blasiwald 8, 7808 Kollnau

Biete über 31 verschiedene Amiga-Originale! Nicht teurer als 15 DM! 100% in Ordnung! z.B. Xenon 2 für 10 DM. Tel: 0611/25546 / Andy

Verkaufe C-64-Originale: Arachnophobia 25 DM, Invest 20 DM, Manchester United Europe 25 DM und andere! G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien

Verk. od. Tausch: Heart of China 3 1/2 gg. Rise of the Dragon, Indy 4, WCII o. Monkey II. Zak, Budokan, Spirt ot Ad je 3 1/2 u. Great Courts I, Loom je 5 1/4. Suche: Life a Death 1, Christian Tel: 06621/42582, Fr 20 - So 20 Uhr

PC: SQ 4, More Lemmings (Vollversion), Mario Andretti, Wing Com. je 40,- DM 089/2289208 nach 18 h

Captain Comic Teil 1 + 2 mit dtsch. Handbuch Aufregend neue Gegner in teil 2, Original US-Grafik in Teil 1. Kpl-Lösung für beide Teile in deutsch gratis! Peter Wolf, Tel: 0271/383257

PC: Battle Isle 45.-, Wing C.1 40.-, Wing C.2 45.-, Secret Weapons 45.-, RailRoad T. 40.-, Sim Earth 35.-, Megatraveller 2 45.-, zzgl. NN, Tel: 06101/43677 ab 17 Uhr

Verk. the Games: Winter Challenge 5 1/4 für 53 DM und MSDOS 3,5 für 103 DM inkl. Porto. Suche GG-Module, alles für den PC! 0511/561753 ab 18 Uhr, am Wochenende ab 12 Uhr

A500! Verkaufe sehr günstig PD Software und Hardware !!! Gratisliste anfordern bei: Tschernoschek Johann, Göstingerstr. 54/1/5, A-8020 Graz

MS-COS Programme, Windows-Tools und Applikationen, viele EGA VGA Spiele ... günstig abzugeben ... Infodisk: A.Nira, Mickeiwicza 70, PL-69110 Rzepin, Polen

MS-DOS Spiele, alle Grafikkarten ca. 200 alte und neueste Prog. wg. Systemwechsel günstig abzugeben. Infodisk: A.Nira, Mickeiwicza 70, PL-69110 Rzepin, Polen

Achtung!! Verkaufe Atari-ST Programme (Orig.)! Super Spiele, z.B. Face Off, Hill Str., Blues usw. Liste unter Casom Claus, Postf. 1244, 6780 Pirmasens, 06331/76039, C-64 Spiele

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + Rückporto

STOP!!! Verkaufe Atari-ST 1040 STE, 1 Jahr alt, Monochrommonitor, auch Org. Spiele! für ca. 850 DM. Casom Claus, Postfach, 6780 Pirmasens, Tel: 06331/76039

Verkaufe C-64-Originale: Arachnophobia 25 DM, Invest 20 DM, Manchester United Europe 25 DM und andere! G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien

Verkaufe Amiga-Top-Spiele wie z.B.: Black Gold, Wild West World, On the Road, Kaiser, Centurion-Defender of Rome und weitere 45 100% originale Programme ab 17.30 Uhr unter Tel: 02256/3143

Verkaufe C64-Adventure: Champions of Krynn, Ultima IV + VI, Bloodwych, Dragon Wars, Might & Magic II. Tel: 089/913488 Ingo Paulke

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

A500! Verkaufe sehr günstig PD Software und Hardware !!! Gratisliste anfordern bei: Tschernoschek Johann, Göstingerstr. 54/1/5, A-8020 Graz

Verk. the Games: Winter Challenge 5 1/4 für 53 DM und MSDOS 3,5 für 103 DM inkl. Porto. Suche GG-Module, alles für den PC! 0511/561753 ab 18 Uhr, am Wochenende ab 12 Uhr

Amiga Spiele, alle original, zu verkaufen: Magic Pockets, Player Manager, Elvira und andere, zwischen 30 und 40 DM pro Spiel. Schreib an: Untersberger, Postf. 43, A-1092 Wien

ST: Pirates, Steinberg 12 je 40.-, Police Quest 2, Risko je 35 .-, Wall Street Wizard DM 30, Microprose Soccer, Int. Soccer, Superbase je 20 DM, President is Miss. 20 DM. 0721/856679

Hey ST-User! Verkaufe die besten PD-Spiele. Disk ab 2,50 DM! Liste gegen Rückporto (1,70) bei: N.Schumacher, Am Königsbusch 68, 5163 Langerwehe.



Hy Leute! Falls Ihr interessiert seid! Ich biete Amiga-Soft an, z.B. Anwender, Utilities, Spiele, Demos, Magazine usw.! Tel: 0711/584482 (fragt nach Rané, aber erst ab 18 Uhr!) Bis bald!!

C64-Kassetten: Batman, Indiana Jones 3, Ghostbusters 2 (15 DM), Neil, X-Out, Startrash, Tom & Jerry (10 DM) & vieles mehr / C16-Kassetten: Grosses Angebot! Liste gegen 1 DM Rückporto, Sascha Ronig, Bewerungestr. 47, 4300 Essen 14

Verkaufe oroginalverpackte Software zu Superpreisen. Fordert eine Liste an. Versand nur gegen Nachnahme. Ch. Seemann, Neue Drettener 46, 7535 Kö-Stein 2

Verkaufe C-64-Originale: Arachnophobia 25 DM, Invest 20 DM, Manchester United Europe 25 DM und andere! G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien

Verkaufe Sega Mega Drive mit Garantie + Module, verkaufe extra Joypad + Game Gear mit Garantie, 0431/641670

Verkaufe Originale für C-64: Might & Magic 2 (25 DM), Mars Saga (15), Sentinel Worlds 1 (10), Deja-Vu (10) und F-14 Tomcat (15)!!! Nur Disk! Bitte anrufen: 0631/16792

The Werwolf Das Superadventure für alle Amiga-Strategiefreaks, Grafiken, Sound, Sprachausgabe, mehrere Lösungen, um 10 DM bar od. Scheck incl. Porto. Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I.

Amiga - Das Adventure the Werwolf - Digisound, Sprachausgabe, sehr komplex, Wochenlanger Spaß, Adventure in deutsch, nur 10,- DM incl. Anleitung + Disk. Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I.

ST-Originale: Lemmings 35.-, Populous 25.-, Midwinter 30.-, King's Quest I + II je 25.-, Megatraveller + F 15 Strike Eagle II je 40.-! ab 18h: 0228/343301

Glücksrad!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Katalog anf. *Amiga*

Monopoly! Jetzt endlich das Gesellschaftsspiel für Amiga! Gute Grafik, clevere Gegner, alle Details vom Brettspiel, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Katalog anf.

Komplettlös. zu 200 Amiga, ST + PC-Spielen! z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv. etc. Liste 1,50 DM Rückp. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70, Preis: 7,80 DM inkl. Porto je Lös.

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Sondtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Katalogdisk anf.

Fußballfans aufgepaßt! Bundesliga Manager für Amiga ist da! Ligaverwaltung mit grafischen Darst. d. Vereine, sehr übersichtlich! Nur 10 DM + Porto! M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70

TRITRIS!! Jetzt endlich können 3 Spieler gleichzeitig Tetris plagen! Sowas gabs nicht auf dem Automaten, jetzt auf Amiga für nur 10 DM + Porto bei: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70

Super Famicom, Sega, PC-Engine, NEO GEO. (Ver)kaufe, tausche Module. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Suche PC-Engine GT, Verkaufe PC-Engine! Interesse? Tel: 02622/83517 (Klaus)

Was ist besser als ein Neo Geo. Spielhallenplatinen! Ich suche, verkaufe solche Platinen. Außerdem biete ich die 'Konsole'(MAK, neue Version!) für Augomatenplatinen. Also ran ans Telefon 02622/83517 (Klaus)

Atari ST 1040 + s/w Monitor + 11 orig. Games (Monkey Island, Railroad Tycon, On the Road, Kick Off 2 usw.) + 29 Leerdisks! Neuwert ca. 1.700,- DM zum Juhuuu-Preis von 800,- DM, Tel: 02744/704 (Christoph)

1400 Superpokes für nur 10 DM (C64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste füe alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an Ch. Lindhof, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

Verk. + tausche MD-Spiele! z.B.: Quackshot, Turrican, Elemental Master 2, Outrun, Golden Axe 2, Shadow, D., Marvel Land, ... Verk. C64 Original-Spiele + Programmiere Intros, Demos, Games... 08252/6654 - Jürgen -

Verk. f. A-500 folg. Sp.: Simpsons: 60 DM, M1 Tank Pl.: 79 DM, Gremlins 2: 45 DM. Alles Originale. Suche auch Tauschpartner. Schraml M., Tremmersdorf 21, 8489 Speinshart

Verk. PC-DOS Programme aller Art und große Auswahl. Liste bei Faustik Peter, Krippenp. 8, A-2410 Hainburg.

Feud. 25.-, Hotshot 10.-, Skyfox II 25.-, RSI-Vectorob. Designer 20.-, Megamighth Introdesigner 35.-, Versch. Programmdisketten-PD! Alles Amiga! 02203/67996, zwischen 19 u. 21 Uhr.

Biete u. tausche für Software für Amiga Fordert u. schickt Eure List an Sasche Hrebluk, Grabenstr. 9, 7012 Feilbach

Verkaufe CPC 128 Schneider + Monitor + Disks VB 550,- Top-Zust. Tel: 08805/8167. Außerden: C64 Software: Might & Magic + CH. of. Krynn + King's Bounty

Verkauf 100% gute Nintendo (NES) Games Battle of Olympus, Simonsquest, Fax an Adusolst, Icemetroid. Jedes Spiel mit Verpackung u. Anleitung (deutsch) je Spiel 50 DM, Tel: 08105/5362

Verkauf 100% gute Nintendo (NES) Games Battle of Olympus, Simonsquest, Fax an Adusolst, Icemetroid. Jedes Spiel mit Verpackung u. Anleitung (deutsch) je Spiel 50 DM, Tel: 08105/5362

Biete "The Sectet of Monkey Island", für Atari 1040 ST/STE (ca. 2 Wochen alt) zum Verkauf für 60,- DM an. Bernd Breitenfeld, Gartenstr. 14, 8522 Herzogenaurach.

Verkaufe Amiga-Originale: Lemmings, Simcity, Speedball 2, Cadaver, Chuckrock, Indy 500, It came ..., R-Type II, Populous zu je 52 DM, außerdem Actionreplay 2 (130 DM) 07051/58356

Amiga-Spiele zu vergeben! Fordert List bei: Johann Grill, Eisnergasse 11-13/1, A-1160 Wien oder Tel: Österreich/0222/4501024 ab 17 h.

..Public Domain für C64 und Amiga günstig abzugeben. Liste gegen 2,- anfordern unter: S. Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Achtung: System bitte angeben

Neueste Amiga-Software. Tel: 04921/24587. Originale: Lemmings: 20 DM, Conflict: 15 DM, Winneng-Tactics: 10 DM, Fragt nach Frank

Verk. Amiga Originalsp. Starbyte Super Soccer 50,- DM, verk. auch Anleitungen Loom, Operation Stealth, ZAK McKracken, Fighter Bomber, Bundesliga Manager Prof., Bundesliga Manager, Tel: 04152/75188

Verk. Orig. Software Atari: Script u. Saldo jew. mit Handb. u. reg. Karte sowie "Kopier mich", eine PD- u. Shareware Anthologie m. 10 Disks f. ü. 60 Programme m. Hand. zus. DM 150,-. Tel: 0201/715521

Verk. Amiga-Originale: Red Baron, Mig 29 M (je 50 DM), Thunderstrike, Gravity (je 20 DM), Fantavision, Day of the Viper (je 10 DM). Schreibt an: Arndt Greving, Esking 3, 4425 Billerbeck (Amiga)

Amiga-Fans aufgepaßt! Biete PD-Software für A-500. Liste auf Diskette gegen 5 DM (bar, Briefmarken) anfordern unter M. Feige, Karstr. 74, 4300 Essen 1

1 MB Speich. abschaltb. m. Uhr f. Amiga 500 DM 50. Orig. Great Courts 2 u. Knights in the Sky DM 40.-, Cougar Force DM 30.-, Zynaps + Nebulus je DM 10. Labeldesigner DM 20.- Tel: 06032/82240

Amiga-Fans aufgepaßt! Biete PD-Software für A-500. Liste auf Diskette gegen 5 DM (bar, Briefmarken) anfordern unter M. Feige, Karhstr. 74, 4300 Essen 1

Verschiedene PC-Spiele zu vergeben bei: Johann Grill, Eisnergasse 11-13/1, A-1160 Wien oder Tel: Österr./0222/4501024 ab 17 h.

Amiga & C64 Abos!!! Amiga & C64 Abos!!! Tolle Demos, Anwenderprogramme & super Spiele bekommt man supergünstig bei: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Am besten umfangreiche Public Domain-Gratisliste mit Kostprobe gegen 2,- Rückporto anfordern. Achtung: System bitte angeben!

AdLib-Karte 1.6: 180 DM, Monkey Islans: 70 DM, Chuck Yeager's: 60 DM, Prehistorik: 55 DM, DRDOS 5.0: 100 DM, Powerbasic: 80 DM (alles Org. für PC., Spiele VGA) ST. Kuppe, Melanchthonstr. 1, O-4200 Merseburg

Wir bieten PD-Soft für Amiga und Commodore 64. Alle Programme 100% virenfrei, außerdem neuartiger Programmservice. Kostenloses Info: F.Heinze, Ilmenaustr. 11, 3300 Braunschweig oder Tel: 0531/842381

Amiga + PC Software zu vergeben. Wir suchen noch Intro/Demo-Programmierer. Schreibt an: Gilly M., PF 839, A-1011 Wien

Probleme in der Schule mit dem lernen des kleinen und großen 1x1. Schenelles und einfaches lernen kein Problem. 15 DM. M.Schiffer, Heidebrqichstr. 13, 5042 Erftstadt-1. *bewährt* ** Amiga ** *erfolgreich*

Lernen Sie die faszinierende Welt der Fische kennen oder üben Sie alle Fragen zum Bestehen des Bundesfischerscheines. Kein Problem nur 10 DM. M. Schiffer, Heidebrochstr. 13, 5042 Erftstadt *Amiga*

Amiga Originale 25 - 40 DM: Eye of the Beholder, Gods, Turrican I, Turrican II, Unreal, Z-Out, Wings of Death, Last Ninja 2, Xenon 2, Megablast usw. ab 16.30 Uhr, Tel: 07321/43776

PC-Software: Elite Plus, SQ IV, Steller 7, UMS II, Transworld, Winter Games, Wild West World, Tel: 06332/14318

Amiga-Originale: Loopz, White Sharks, Eur. Soccer Chall, Prince of Persia, F-15, F-19, Spirit of Excalibur, Manch. United Europe, Ski-Sim, Tel: 06332/14318



Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter! Bei diesen Preisen könnten Sie schwach werden! **Bestellnotruf: 0 2 3 7 4 / 7 4 1 1 2.**

	Amiga	PC
Atomino	59,95	66,95
Bandit Kings	83,95	83,95
Battle Isle	70,95	85,95
Big Business	51,95	58,95
Black Gold	64,95	70,95
Brat	49,95	
Bundesliga Man. Prof.	69,95	69.95
Cadaver	63,95	85,95
Cadaver-The Pay Off	39,95	
Carrier Command	29,95	29,95
Castles		75,95
Chuck Yeag. AFT 2.0	64,95	65.95
Chuck Yeag. Air Combat		75,95
Command H. Q.		77,95
Crystals of Arborea	60,95	60,95
Die Kathedrale	84,95	84,95
Elite Plus		83,95
Eye of t. Beholder 2 d.*	a. Anf.	
F-117 A Nighthawk		84,95
F-15 II Strike Eagle	72,95	77,95
F-15 II Scenario Disk		40,95
Falcon 3.0 *		a. Anf.
Flight of the Intruder	85,95	85,95
Gods	59,95	75,95
Great Courts 2	65,95	69,95
Gunship 2000		84,95
Heart of China	75,95	85,95
Hillstreet Blues	63,95	63,95
Imperium !		39,95
Jetfighter II		85,95
Larry 1 VGA		85,95
Larry 5 dt.		85,95
Lemmings	55,95	75,95
Lemmings Data Disk	49,95	59,95
L Émpereur		85,95
LHX Attack Chopper		88,95
Links		89,95
Links Kurs Disk 1-5 je		39,95
Mad TV *	69,95	82,95
Martian Dreams		83,95
Mega lo Mania	69,95	
Megatraveller 1	64,95	75,95
Microprose F1 GP	75,95	
Midwinter 2	69,95	
Might & Magic III d.		85,95
Monkey Island 2 dt. *	69,95	85,95
M. U. D. S. !	25,95	25,95
N. A. M.	70,95	83,95
North & South !	26,95	26,95
On the Road	64,95	
Pirates	57,95	57,95
Police Quest 3		85,95
Railroad Tycoon	72,95	81,95
Red Baron	75,95	85,95
Return of Medusa	64,95	70,95
Secret of Monkey Island	69,95	82,95
Secret Weap. o.t. Luftw.		88,95
Shanghai 2		85,95
Silent Service II	75,95	75,95
Sim City/Populous	70,95	70,95
Sim Earth		88,95
Sorcerers Appliance		85,95
Space Quest I VGA		85,95
Space Quest IV dt.		85,95
Spirit of Adventure	64,95	70,95
The Three Stooges !	29,95	29,95
Toki	62,95	
Traders	65,95	
TV Sports Basketball !		25,95
UMS II	70,95	83,95
Warlords	60,95	74,95
Wayne Gretzky 2	69,95	69,95
Wing Commander II		85,95
Wing C. Speech Acc.		39,95
Wing C. Special Op. 1		42,95
Winter Challenge		75,95
Winzer	64,95	70,95

Soundblaster 2.0 nur 259,95!
Dies ist nur ein kleiner Auszug des Lieferprogramms. Neuheiten bitte telefonisch erfragen!!! Änderungen und Irrtümer vorbehalten.
*=Programm oder einzelne Version bei Anzeigenabgabeschluß noch nicht lieferbar. !=solange Vorrat reicht.

Versand per Post (8,00 DM), UPS (12,00 DM-nur alte Bundesländer), Ausland nur Vorauskasse (15,00 DM). Für Vorauskasse (5,50 DM Inlland) bitte vor Bestellung anrufen. Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, 5860 Iserlohn. Tel. 0 2 3 7 4 / 7 4 1 1 2.

C-64 Originale: Loopz, Ninja 3, Puzznic, Winter Challenge, Tel: 06332/14318

Biete Original Amiga-Spiele für je 35,- DM: Strike Fleet, USS I. Young 2, Thunderhawk, F-15 II, Das Boot. Tel: 09195/910

Amiga & C64 Abos!!! Amiga & C64 Abos!!! Tolle Demos, Anwenderprogramme & Super Spiele bekommt man supergünstig bei: Stefan Hüls, Dinxperloier Str. 87, 4290 Bocholt. Am besten umfangreiche Public-Domain Gratisliste mit Kostprobe gegen 2,. Rückporot anfordern. Achtung: System bitte angeben!

Public Domain für den C64 und Amiga günstig abzugeben. Liste gegen 2,- anfordern unter: S.Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Achtung: System bitte angeben!

Verkaufe Orig.-Spiele für Amiga 500 preiswert. Apidya 15.-, Mad TV 15.- und noch viele andere neue Spiele. Schreibt an Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32 oder ruft an ab 17.30 Uhr 0261/23934

Verkaufe Game Gear Neuzustand mit 5 Spielen z.B. Wonderboy, Castle of Illusion usw. für 350 DM VHB. Super Angelegenheit!!! Tel: 07627/1026 ab 16 Uhr Axel

Verkaufe!!! AT 286 (16 MHz) 2 MB RAM!! 20 MB-HD, 2 LW (5 1/4, 3 1/2), VGA-Karte, VGA-Color-Mon. + Mouse + Joystick, evtl. + WCI + WC II-1500, Alexander Heuken, 0211/287393

Suche Software

Suche Kings Quest 1-3 für ST o. PC und TOS vom 6.2.86 für ST. Jochen Schiller, H.-v.-Kleist-Weg 8, 8672 Selb

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-von-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/8214

Suche Spielmodule + Konsolen für Sega Mega Drive, Sega Mastersystem, PC Engine + Nintendo, Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670

Kaufe Amiga-Originale (Nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Mathias Becker, Unterer Markt 18, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/4691

Suche für ST: Great Courts II, Black Gold, Winzer, Invest, Lemmings. Bitte mit Anleitung. ab 15.00 Uhr unter 0201/582506

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung und Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-von-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/8214

Suche immer neueste Amiga-Softw., mögl. mit Anleitung, Spiele mit Trainer etc. Zahle gut!! Rainer Teschke, Hermann-Köhl-Weg 19, 8500 Nürnberg. Tel: 0911/524734

Für C-64 Suche zu Starflight einige Spielstand-Disketten Angebote an Oliver Frank, Warschauerstr. 14, O-1200 Frankfurt/Oder

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-von-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/8214

Kaufe Amiga-Originale (Nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Mathias Becker, Unterer Markt 18, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/4691

Suche Module vom Famicom, Mega D., master, NES, PC-Engine, Game Gear, Lynx, Gameboy .. Kaufe evtl. ganze Systeme auf. Tausche auch ... Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr - 23 Uhr.

Suche für ST: Vroom, Lotus TC II, Lemmings, K02 Final Whistle, Megalo Mania u. 1 Floppy zu kaufen, Uwe Stein, 4730 Ahlen, Klosterstr. 36

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-von-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/8214

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 5/92 erscheint
am 10. April 1992

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 6/92 ist der
17. März 1992

TERMINE

Kaufe Amiga-Originale (Nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Mathias Becker, Unterer Markt 18, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/4691

Amiga: Ich suche alle orig. Disks von Alternar Reality. City, Arena, Castle, Wilderness, Dungeon und evtl. andere dazg. Disks. Ich verk. auch orig. Bards Tale II. Brief an C.Wohlgemuth, Borkener 74, 4408 Dülmen

Suche Module für Sega Mega Drive, Sega Master System, PC Engine, Nintendo + Super Famicon. Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670

Suche Software für PC (hauptsächlich Spiele) aber auch anderes. Angebote an: Markus Strotmann, Postfach 20 05, 4440 Rheine

Kaufe Amiga-Originale (Nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Mathias Becker, Unterer Markt 18, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/4691

Ich suche für meinen Atari ST das Spiel Westphaser mit Lightgun. Noch gut erhalten zahle ich 60 DM. Frank Schilder, Steinenweg 27, 7850 Lörrach

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-von-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/8214

Kaufe Amiga-Originale (Nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Mathias Becker, Unterer Markt 18, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/4691

Suche Kings Quest 1-3 für ST o. PC und TOS vom 6.2.86 für ST. Jochen Schiller, H.-v.-Kleist-Weg 8, 8672 Selb

Ich suche Software für den uralten C64er V. Wer hat noch Oldies und gute Anwenderprogramme? Ich suche und suche, melden: Michael Kozlowski, Grosse Heide 28, 4970 Bad Oeynhausen 1!

Suche Strategie- / Wirtschafts- / Sport- und Anwenderprogramme für den Amiga. Listen bitte an: Yalcin Altas, Zum Schwarzhof 6, 7602 Oberkirch-Stadelhofen oder Tel: 07802/50745 ab 17 Uhr / n. Ori. Ch.-Nr. 501

Suche für Atari ST folgende Programme: F16 Combat Pilot, On the Road, Transworld und Winzer. Nur Originale! Suche auch noch Kopie der Platoon Anl., da meine vom Hund gefressen! Tel: 07345/4520

Suche dringend komfortables Tabellenkalkulationsprogramm sowie das Game Sokoban für C-64. Angebote bitte an: K.Pella, Ampferweg 25, 7900 Ulm 15

Suche das Spiel von Lucasfilm "Battlehawks 1942" für PC 3,5 oder 5,25 Disk, Original oder Copy, zahle 80,- DM. Angebote an Klaus Lang, Tannachweg 6, 8972 Sonthofen/Rieden.

Bin auf PC umgestiegen. Suche zwei Spiele MS-DOS: Battles of Napoleon und Overrun, beide von SSI. Wer kann sie mir verkaufen? Angebote Tel: Österreich 0662/420123, nur abends ab 18.00 Uhr.

Suche Hardware

Suche: Super Famicom + Spiele, Mega Drive + Sp., Master + Sp., NES + Sp., PC-Engine + Sp., Game Gear + Sp., Game Boy + Sp., Synx + Sp., Game Boy + Sp... Tel: 04521/71497 .. ab 17 Uhr - 23 Uhr

Defekte Amiga 500 - 3000 gesucht. Mo-Do: 0241/574544, Fr-So: 02371/32555 (Thomas) Defekte Amiga 500 - 3000 gesucht.

Gibt es eine Joystick-Karte für IBM PS2? Wer hilft! Tel: 040/8800765

Achtung Achtung !!! Suche VGA-Karte und/oder Monitor zu kaufen. Tel: 07531/55542

Suche Amiga- oder C64- Computersystem (evtl. mit Monitor, Drucker etc.) Angebote an Thomas, Tel: 0221/5862283. Sollte preisgünstig sein!

Suche Festplatte für Atari 1040 STFM !!! Bernd Breitenfeld, Gartenstr. 14, 8522 Herzagenaurach.

Atari 800 XL m. Datas. (Floppy) u. mögl. vielen Spielen. Nur wenn 100% ok. J. Goldberg, O-8122 Radebeul, Finstere Gasse 9 a

Suche dringend Floppy für C64. Auch leicht defekt. Tel: Stendal 415754. R.Quander, Str. d. Oktoberrev. 22, O-3500 Stendal

Biete Hardware

Megadrive Joypad 20,- DM, Netzteil 25,- DM, Gehäuse 45,- DM, RGB-Kabel 15,- DM. Tausche Module, suche Megadrive-Platine. NEO-GEO-Joypad 89,- DM, Netzteil 25,- DM. Ludwig, Hutenstr. 51, O-4020 Halle. 003746/41082

VGA-Karte, 512 KB, 1024x768 Nur 3 Monate alt für schlappe 100,– DM. 02234/22792 ab 18.00 h.

Neuwertiges CDTV mit Tastatur, Diskettenlaufwerk und 4 CD's: Musicmaker, Lemmings, SimCity und Welcome CD wegen Systemaufgabe für 1600,- DM zu verkaufen. (VB) Anfrage bei Braum, Tel: 069/442560

Atari 1040 STFM, 2 Monitore (SM 124 + Farbe), Maus, Joyst., Orig. Spiele, 2 Programmiersprachen, Bücher, 140 Disks, Sampler (Modul + Software) u. div. Zubehör. 09561/54334 ab 14.00 Uhr

Verkaufe 286/16 mit 80 MB Festplatte, 2 Floppies, VGA-Monitor, Gamecard, Maus u. 70 Programmen. VB 19.000,- ÖS (NP 34.000,-) A-6780 Schruns, Silvrettastr. 15, Michael Marton (Tel: 05556/34642 Austria)

Verkaufe: AT-286 / 12 Mhz, 2,5 MB RAM für 2300 Sfr, inkl. 40 MB-HD, 3,5" HD-LW, Soundblaster, Dos 5.0, Drucker, VGA-Karte, Colormonitor, Maus. Tel: 0041/062516762, Luca verlangen.

Verkaufe Amiga 2000 + Monitor 1084 + 24-Nadeldrucker Star LC 24-10 + Zubehör Preis nach Vereinbarung. Markus Gatti, Auf dem Buck 3, 7821 Grafenhausen, Tel: 07748/5427

Megadrive Joypad 20,- DM, Netzteil 25,- DM, Gehäuse 45,- DM, RGB-Kabel 15,- DM. Tausche Module, suche Megadrive-Platine. NEO-GEO-Joypad 89,- DM, Netzteil 25,- DM. Ludwig, Hutenstr. 51, O-4020 Halle. 003746/41082

Gelegenheit! Amiga 500, 1 Jahr, Speich.Erw. 1 MB abschaltb. Umsch. Plat. 1.2/1.3 zzgl. einig. Zubeh.-Teile DM 650,- VB, Tel: 02151/477282

Verkf. A-500 mit Maus und eingebauter 512 KB Erweiterung mit 1084S Farbmonitor für 800 DM. Tel: 06145/30168

Verkaufe Lynx mit 8 Spitzenspielen + Akkupack + Netzteil + Lynx-Club Informationen für VB(!) 350 DM (NP 600 DM) Tel: 02867/345 (verl. Horst)

Atari PC 286/30 mit 32 HD, 5,25" LW für 1,2 MB, 3,5" LW - 1,44 MB, Maus, Gamecard, Joystick, PC-Soundman, EGA-Karte, EGA-Color 14 Zoll Monitor, 102er Tastatur, 640 KB RAM, Preis ca. 2.800,- DM, 07138-8925

**** LYNX 2 **** mit 2 Topgames und Pouch, 2 Monate alt, 100% ok, 220 DM Verhandlungsbasis. Tel: 07046/7837 (nur ab 20 Uhr)

Verkaufe Amiga 500 1 MB + 2. Laufwerk + 1 Joystick + 3 Diskboxen + 143 Leerdisketten + 10 Originale z.B. Turrican, Spherical, Fire u. Brimstone usw. Top Zustand, Preis 1200 DM VB, Tel: 04944/5184

C-64, Floppy 1541 II, Final Cartrige, Joysticks, Maus, alles fast neu. Spielmodul, Originalspiele, C64-Sonderhefte mit Disks. DM 450, Tel: 0221/5906837

Wegen Zeitmangel abzugeben Amiga 500 "plus" OVP, 2 Mon. alt, 2. Laufwerk und 6 Top Spiele, Silent S. II, Railroad Tycoon, Mega lo Mania, Finest Hour usw. VB 1100,- DM. Tel: 07144/14720

Verkaufe Amiga 500 mit Speichererweiterung, Monitor, Diskbox, Joyboard, Mouse, Mousepad, Mousehalter und ca. 40 Originale. Nur im Raum München zwecks selbstabholen. VB 1150 DM. Tel: 089/6907323

Preiswerter geht es nicht!!! Amiga 500 (1 MB) incl. Netzteil, Kabel für Fernsehanschluß, Fachbücher, Mouse, 2 Joysticks, Workbench 1.3, Extras: Nur 500,- DM / Drucker Star LC 10: 200,- DM / Alles 100% ok Stefan Lutteken, Köntrup 40, 4722 Ennigerloh

C64 2 + Floppy + Datasette + viel Zub., 40 Orig. Spiele, Supergames, alles 100% ok, VB 450,-, Tel: 08296/439

Verkaufe: AT-286 / 12 Mhz, 2,5 MB RAM für 2300 Sfr, inkl. 40 MB-HD, 3,5" HD-LW, Soundblaster, Dos 5.0, Drucker, VGA-Karte, Colormonitor, Maus. Tel: 0041/062516762, Luca verlangen.

Megadrive Joypad 20,- DM, Netzteil 25,- DM, Gehäuse 45,- DM, RGB-Kabel 15,- DM. Tausche Module, suche Megadrive-Platine. NEO-GEO-Joypad 89,- DM, Netzteil 25,- DM. Ludwig, Hutenstr. 51, O-4020 Halle. 003746/41082

Zu verkaufen: Amiga 500 im Grafffiti-Look und/oder ATonce + Alooo Steckadapter. Preis: VHS, Tel: 07445/6282 nach 16.00 Uhr

Verkaufe C-64 II + Floppy 1541 II + Modul MK V und viel Zubehör für 200 DM! Alles 100% ok, B.Peschel, Koppenrodt 6, 3510 hann.Münden 1, Tel: 05541/31941

Midi-Interface für C-64 mit Anschlußkabel für 40,- (ohne Software) u. Scart-Verbindungskabel für 25,- zu verk. Tel: 02572/6847!

Verk. A500 + 1 MB + 2 Joysticks + Monitor 1084 + Spiele + Textverarbeitung + div. Bücher. Spiele u.a. R.Tycoon, Silent S. 2, Bund. Man. Prof., Lotus 2, kmpl. Preis DM 1400,- 0211/400410

Verk. Supra 2400 Plus Modem, MNP 5, V42bis, dadurch max. 9600 Band! 100% ok, Hayes komp., 2 Mon. alt, 450 DM. C.Adler, Münchnerstr. 7, 8195 Deining, 08170/8075

Verkaufe Super Famicom + Final Fight + Super Mario World + Pro Soccer für 550 Dm. Tel: 0521/886140

Verkaufe Atari 520 StM (1 MB) + FL SM 314 + SM 124 + Maus + 30-40 Org. Spiele + 50 Anwendungen + Info zu div. Spielen. VB 900 DM, Angebot an: T.Schall, Tel: 06241/53279 ab 16.00 Uhr

Neuwertiges CDTV mit Tastatur, Diskettenlaufwerk und 4 CD's: Musicmaker, Lemmings, SimCity und Welcome CD wegen Systemaufgabe für 1600,- DM zu verkaufen. (VB) Anfrage bei Braum, Tel: 069/442560

Amiga: H.o. China 49 DM, ASM Hit: Interphase 19 DM, Kalahan 29 DM, The Future Tanks + Sonic Boom je 15 DM, Zak Mc Kracken 25 DM, Matthias Filter, Dorfstr. 36, 2061 Westerau, Tel: 04539292

GameBoy: Dr. Mario (40,-) und Duck Tales (50,-) zu verkaufen. Nagelneu! D.Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg. VB evtl. auch Tausch!

Verkaufe C64, Floppy 1541 Disk-Box mit ca. 200 Spielen, Joysticks, VB 430,- DM. Jan Horvath, Moltkestr. 31, 5830 Schwelm

Verkaufe PC 20-III mit MS-DOS 4.01, Maus mit Treibersoftware, VGA-Karte und 40 MB Festplatte (VHB) 1000 DM. Bertram Dittrich, Bachstr. 13, O-6710 Neustadt/Orla

Verkaufe Amiga 2000 mit Monitor 1084,2 internes Laufwerk, Drucker Star LC 10 und ca. 80 Disketten. Nur komplett für FP 1990 DM. Steffen Meyer, Hülsstr. 21, 3072 Marlaloche

Megadrive Joypad 20,- DM, Netzteil 25,- DM, Gehäuse 45,- DM, RGB-Kabel 15,- DM. Tausche Module, suche Megadrive-Platine. NEO-GEO-Joypad 89,- DM, Netzteil 25,- DM. Ludwig, Hutenstr. 51, O-4020 Halle. 003746/41082

Verkaufe C64 + Floppy 1541 II + 50 Disks + Box + 10 Originale (Oil Imp., Test Drive II, Stunt Car Racer) VB = 350 DM, Schreibt an: Thorsten Meyer, Kurze Str. 6, 3223 Delligsen

Verkaufe Sega-Mega-Drive mit S. Monaco GP + Phantasy Star II für 350,- DM. Verschicke auch per Nachnahme. Matthias, Tel: 05165/1481 (ab 16 Uhr bis 21 Uhr)

Preiswerter geht es nicht!!! Amiga 500 (1 MB) incl. Netzteil, Kabel für Fernsehanschluß, Fachbücher, Mouse, 2 Joysticks, Workbench 1.3, Extras: Nur 500,- DM / Drucker Star LC 10: 200,- DM / Alles 100% ok Stefan Lutteken, Köntrup 40, 4722 Ennigerloh

Neuwertiges CDTV mit Tastatur, Diskettenlaufwerk und 4 CD's: Musicmaker, Lemmings, SimCity und Welcome CD wegen Systemaufgabe für 1600,- DM zu verkaufen. (VB) Anfrage bei Braum, Tel: 069/442560

Verkaufe PC 20-3 (10 Mhz, 640 KB RAM, 20 MB-HDD, 5,25" FD, Her. u. CGA) + Her-Monitor + Drucker Sei. SP-1900, 1000 DM, nur Sa u. So, M.Reichmann, Scholl-Str. 22 b, 8801 Eckartsberg

(FAX) Modem aller Art z.B. 240 bps MNP2-S ab 290,- DM O.FTZ Infos gegen frank. Rückumschlag bei: J.Bahrs, Niklasstr. 43, 1000 Berlin 37, 1200-19200 bps

Megadrive Joypad 20,- DM, Netzteil 25,- DM, Gehäuse 45,- DM, RGB-Kabel 15,- DM. Tausche Module, suche Megadrive-Platine. NEO-GEO-Joypad 89,- DM, Netzteil 25,- DM. Ludwig, Hutenstr. 51, O-4020 Halle. 003746/41082

SEGA / S.FAMICOM / PC-ENGINE / NEO GEO Probleme beim Anschluß an Euren Monitor (z.B. Comm 1084 / Phil. 8833) oder Stereoanlage? Ich habe die entsprechenden Kabel. Sowie Scartumschalter für 4 Eingänge! Endlich kein umstöpseln mehr. Tel: 02622/83517 (Klaus)

Mega Drive Umbau auf engl. Chipsatz Sowie Umbau von 50 -> 60 Hz. Spiele und Musik laufen dann schneller. Booste Su. Famicom und PC-Engine. Habt Ihr Anschlußprobleme an den Monitor? Dann ruft an: Tel: 02622/83517 (Klaus)

Atari STM m. neu ext. Laufwerk, s/w Monitor, neu Farb-Monitor, 24 NEC Nadeldrucker, jede Menge Software. Preis VB. Tel: 09401/4339

Verkaufe Atari ST mit s/w Monitor, 60 Disks und 35 Original-Spielen. NP (mit Games) ca. 3500,-, VP: 2000,-. Habe alte und neue Games wie: F-29, Larry 1-3, Space Quest 1 u 3, Power Monger. Tel: 02735/60927, Call Engin

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Spiele, z.B. F-16 Combat Pilot + 2 Boxen + Geos 2.0 + C64 Buch + C64!er Hefte. Alles gut erhalten für DM 600,-. Tel: 05961/5506

Verk. Amiga 500 mit Speichererweiterung auf 2,5 MB, (abschaltbar mit Uhr) zwecks Systemwechsel für VB 600,- DM. Interessierte melden sich bei Willy Schicker, Schlesische Str. 8, 8370 Regen.

AUSTRIA Biete 5,25" Laufw. für Amiga 500 um 1500 ÖS, inkl. 2 Boxen und 140 Disks besp., sowie 80 3,5" Diskd besp. um 500,- ÖS, Salzb. 06216/7357

Amiga 500 + 1084 S Video Monitor + 1 MB + 2. Laufwerk + Action Replay 2 + 4 Joysticks + Software (100% Originale). Außerdem ein Action Replay 3 für A 2000. Preise VB. 02205/86240

Verk.: Atari-ST + 2 Laufwerke 3 1/2" + viele orig. Spiele + Joystick + Video-Modulator + Monitor SM 124, alles sehr gut erhalten. VB 1.000,-, Tel: 02772/42256

Verkaufe GameGear mit 5 Spielen (Sonic, MickeyMouse usw.) und TV-Adapter für VB 550 DM, oder tausche gegen Mega Drive mit 2-3-4 Spielen. Telefon 0271/43040, bitte melden bei Sebastian

Verkaufe gut erhaltene 3,25 Zoll Disks (315 Stück) für 245,- DM. Angebote an: Joerg Thiel, Lotzestr. 13, 3400 Göttingen.

A2000 + Farbmonitor + viele Spiele und Anwenderprogramme. Maus, Joystick, Bücher, Abdeckung. 100% in Ordnung !!! VP 1.550 DM. 07121/40507 ab 16.00

Atari 1040 STE + SC 1435 + Mouse + Software + Literatur (alles 1 Jahr alt!) VB: 1700 DM, Best Modem 1200 VB: 200 DM, ab 17 Uhr. Tel: 07081/8354, Harald Bail, König-Karl-Str. 57, 7547 Wildbad

Atari 1040 STE + SC 1435 + Mouse + Software + Literatur (alles 1 Jahr alt!) VB: 1700 DM, Best Modem 1200 VB: 200 DM, ab 17 Uhr. Tel: 07081/8354, Harald Bail, König-Karl-Str. 57, 7547 Wildbad

Verkaufe Nintendo Entertainment System mit 10 Spielen für nur 650.-, NP ca. 1200 DM. Alles 100% ok!! Verkaufe auch noch andere NES-Module! Liste gegen 1,- DM bei Lars Schulz, Tel: 0212/332737!!!

Schneider CPC 464 + Farbmonitor + Floppy Disk + Drucker + Sprachsynthesizer + Akustikkoppler + RS 232 Schnittstelle für schlappe 990 DM (PP: 4000) - 1A-Zustand zu verkaufen. Sofort 08362/6810 anrufen!

Verkaufe Amiga 2000 mit Farbmonitor, Fachliteratur, Maus und Joystick und guten Spielen und Programmen. Alles in bestem Zustand. Preis 1.550,- DM. Tel: 0751/52057

A500 mit Farbmonitor und Spielen, Anwenderprogrammen, Maus, Joystick, Fachbücher + Abdeckung. !!! Alles in Top-Zustand !!! VP 1100 DM Tel: 07121/40507

Verkaufe Amiga 500 mit Farbmonitor, Maus und Joystick, Fachliteratur und den besten Spielen und Programmen. Alles in sehr gutem Zustand. 1200 DM. Tel: 0751/52057

Verk. Amiga 500 + 1 MB-RAM, Monitor, 30 MB-Festplatte, 2. LW, 41 Originale (Red Baron, SS II uva), Diskbox, Joysticks + Roc Knight. VB-3100,- DM, Tel: 08841/8816 (auch Einzelverk.)

Laserdrucker mit 1,6 MB Speicher (incl. Speichererw.), 1 Jahr alt, Top Zustand, 5 Seiten/Minute, parallele + serielle Schnittstelle, keine Reparaturen, 2. Blatteinzug (je Einzug 150 Blatt), deutschem handbuch, Neupreis: 2400, VP 1800 unter 06348/7108 (Volker) ab 17.00 Uhr

128 D, 1001, 1571, 1581, BTX Mod, 1531, 1 MB-Erw. + Epro, Intf-IEE 488 + Epro, 2.0 Geos + File + Calc + Chart + Pupl + Script 128-330y-Lightpen - alle 64er ab 85, div. Prog. Pnot., Grafic usw. Pasef Modul 2500 VB 02602/7924

Neueröffnung!!!!

Neue „gemütliche" Geschäftsräume!!!!
Der weiteste Weg lohnt!
Direkt an der A 61
50 km von Bonn/Koblenz

Wir führen:
Sega-Mega-Drive, Game-Gear, Gameboy
Super Famicon, - NES - USA
Neo-Geo, PC-Engine
und MAK die Mega-Arcade-Konsole
Infos telefonisch!

M&B

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren

Hard- und Software-Vertrieb
Michaela Fuchs
Brohltalstraße · Postfach 71
5476 Niederzissen
Tel. 02636/80147
Fax 02636/6918

Verschiedenes

Double Trouble - der Mega-Drive Fan-Club für alle Wesen! Biete Clubzeitung, Hotline, Tips uvm! Gut Leben hat einen Namen: Double Trouble!, Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47

Links-PC-Golf-Tournier '92! Wer will mitspielen? Weitere Infos gibt es bei: H.-J. Jauch, Lilienstr. 12, 7022 Leinfelden-E., Tel: 0711-752493

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. 2 Club-Disk im Monat. Anschrift: Guenter Riedl, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert

STOP!!! Nebenverdiener!!! Bis zu 100 DM täglich, legal auch für Jugendliche. Kostenloses Info bei: Christian Neumann, Glatbekeweg 18, 4600 Dortmund 41

ACE-Amiga Club Europe sucht noch Mitglieder Kostenlose Kleinanzeigen, Scene Infos, Clubdisk, Copy-Party uvm. Infos bei A.Grutza, A.d.Pulvermühle 3, 5000 Köln 91 -ACE-

Postspiel? - Nur Manager ist des spielens würdig. Schreibt schnell an: Rainer Grundl, Am Wellsee 105, 2300 Kiel 14, Verkaufe Invest (Am) 45,- DM

Verkaufe ASM, Power Play + Amiga-Joker (jeweils komplett ab der Erstausgabe) gegen Höchstgebot. Tel: 02151/547226 (nach 18 Uhr).

Mache Fanzine über Elektronische Musik! Suche Lösungshilfe für Dungeon Master 2! Verk. Origin. Deja Vu 2 (Atari). Habe Midi PD-Soft + viele Sounds. Chris 0251/212032 (abends)

Digitalisier-Service, IDD, Ham oder s/w. 0,50 DM pro Bild, mindestens 5 Bilder. Bald 24 Bit! Schicken Sie Ihre Bilder an: H.E.D., Alter Hellweg 44, Wewer, 4790 Paderborn

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. 2 Club-Disk im Monat. Anschrift: Guenter Riedl, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert

Super Nebenjob: Bis zu 100 DM täglich durch leichte Tätigkeit, für jedermann, von Zuhause aus! Auch für Jugendl. geeignet! Infos (frank. Rückumschlag): M.Ferfers, Degelsheide 3, 4152 Kempen 1

ASM's 1-9.89 zu verkaufen! Letzte Chance! Absoluter Bestzustand, komplett mit Poster und Spielekarten! Pro Heft DM 5,- Call: 07685/1329

Links-PC-Golf-Tournier '92! Wer will mitspielen? Weitere Infos gibt es bei: H.-J. Jauch, Lilienstr. 12, 7022 Leinfelden-E., Tel: 0711-752493

STOP! Suche Amiga User, der meine erdachten Games umsetzt. Privat u. gegen Bezahlung. Action + Manager Games bevorzugt. Info: M.Horst, Brüderstr. 14, 2000 Hamburg 36, Tel: 040/343115

Mega Drive - Game Box - NES Lösungsheft 91/92 Tips - Tricks - Cheats - Codes - Gesamtlösungen von über 200 Modulen für alle Systeme - Ein Muß - um nur 10 DM - Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I.

Amiga-Lösungsbuch 91/92 + mit Tips - Tricks - Cheats - Codes - Plänen - Gesamtlösungen von über 200 Amiga-Spielen - Ein Muß für Spielefreaks - nur 10 DM. An: Maier G., Kasernstr. 37, A.4910 Ried/I.

The Terminator II - The Adventure - Ein Superadventure komplett in deutsch - Ein Muß für Amiga-Freaks - Sehr komplex - wochenlanger Spaß nur 10 DM. Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I.



Soft & Hardware
Wünsch
Friedenstr. 212 7530 Pforzheim
Tel.:07231/766595 Fax.:07231/74339

Wer uns nicht kennt...

...der hat sie auch nicht! Na, die Spieleliste von uns! Mit Spielen ab 25.-DM. Für IBM-Clones und Atari ST. Kein blassen Schimmer??? Na dann aber schnell bestellen.

	ST	PC		ST	PC
4D-Sp. Boxing	69,39	81,25	Lomb.R.Ralley	25,00	29,00
Coden. Iceman	93,43	81,25	Monkey Island	77,18	97,67
Kings Quest 5 VGA	-,-	109,30	Finest H.Mis.D.	38,85	32,69
Larry 3	93,43	98,35	Police Quest 5	-,-	95,62
Larry 3er Pack	114,22	120,24	Titan	25,00	29,00
Lemmings	59,64	89,46	u.v.m.		

zzgl. 8.-DM Porto u. Verpackung, -Ausland 15.-DM (nur Vorauskasse)

Have a nice day

Ski-Weltcup-Manager - Amiga-Strategie Spiel der Superklasse -- Spaß + Spannung wochenlang - Sehr komplexe Simulation - um nur 10 DM - Geld od. Scheck: Maier G., Kasernstr. 37, 4910 Ried/I.

Billigwaren-Einkaufsführer!!! Waren aller Art / Neuheiten spottbillig einkaufen - auch privat! oder mit bis zu 500% weiterverkaufen! z.B. Computer, Electronic, HI-FI, Uhren etc. Info: Alexander Gab, Breslauer Str. 20, 6473 Gedern 1.

Da geht die Post ab. Postspiel Bundesligamanager 92. Regelwerk gegen 2 DM RP bei Monte Miersch, Rathenaustr. 1, 3012 Langenhagen. Jetzt noch umfangreicher!

Zu wenig Taschengeld? Bis zu 2000 monatlich durch leichte Arbeit zu Hause. Infos (frank. Rückumschlag) von: Philip Theilmann, Am Entengrund 14, 2903 Bloh

Amiga Musician sucht Kontakte zu anderen Music-Wizards. Ruft doch mal an! Tel: 069/6664602, Thomas verlangen. PS. Suche ständig neue Samples!!

Bis zu 7000 monatlich! Super Nebenverdienst!! Einfache, legale Tätigkeit von zu Hause aus! Ideal für Jugendl. geeignet. Infos kostenlos bei: André Over, Am Kirschbäumchen 8, 5202 St. Augustin 1

Habe ca. 260 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + billig!! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1

!! Schwarzes Auge !! Postspiel mit Helden, Magiern, Prinzessinnen und Drachen in Abenteuern im Lande Aventurien. Michael Rasch, Syker Str. 45, 2805 Stuhr-Brinkum

Kaufe, tausche, verkaufe Module und Konsolen z.B. Famicom, Mega Drive, Master, NES, PC-Engine, Handhelds. Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr - 23 Uhr (Andreas)

Bis zu 100 DM pro Tag für legale, von zuhause aus durchführbare Arbeit! Info gegen 5 DM Schein bei: Marc Nicastro, Steinhübel 13, 6630 Hamburg. Better than the rest!

Profiliertes Musikerteam bietet fähigen Programmierern seine Sounds für Spielesoftware. Info: D.Ansorge, Kanalstr. 77, 4534 Recke

Bis zu 100 DM täglich! Super Nebenverdienst! Einfache, legale, von zu Hause aus durchführbare Tätigkeit! Für jedermann! Info kostenlos! bei: Bastian Zuber, Robert-Koch-Str. 24, 5205 St. Augustin 3

500 DM wöchentlich!! Super Nebenjob!! Ideal für Jugendl.!!! Legale, einfache, von zu Hause aus durchführbare Tätigkeit! Infos gegen 1 DM bei Markus Kniestedt, Liegnitzstr. 2, 5202 St. Autustin 2

Will C64 Club für Einsteiger gründen, stehe bisher allein da. Meldet Euch bei: Jörn Pohlmann, 1000 Berlin 31, Tel: 030/8916107

Bis zu 7000 monatlich! Super Nebenverdienst!! Einfache, legale Tätigkeit von zu Hause aus! Ideal für Jugendl. geeignet. Infos kostenlos bei: André Over, Am Kirschbäumchen 8, 5202 St. Augustin 1

Game Box Lösungsheft 91/92 Tips - Tricks - Codes - Lösungen für 100 Game-Box-Spiele. Ein Muß für Spielefreaks. um 10 DM / 70 ÖS incl. Porto. Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I.

Amiga-Lösungsheft 91/92 Tips - Tricks -Codes - Pläne - Lösungshilfen für über 200 Games. Tricks von den besten Games. Ein Muß um nur 70 ÖS / 10 DM. Maier G. Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I.

Verkaufe, kaufe, tausche Module und CD's für MD, SMS, GB. Tausche Robocob, Wonderboy 5, D.Duck, M.Mouse. Suche M.Mouse 3, Sonic 2, W.Challenge / MD, F. Fantasy 1-3 /GB./07151/32132 Sebastian

Komplettlösungen zu verk. z.B. Larry 3, Deja Vu, Ultima 6, uvm. Liste gegen frank. Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM. 100% Antwort. Dennis Raedel, Bodelschwinghstr. 31 a, 4400 Münster-Hiltrup

Bis 100 DM Nebenverdienst tägl. Leichte Tätigkeit von zuhause aus, Info gegen frankierten Umschlag: F.Buntemeyer, Ueberwinkel 48, 2875 Ganderkesee 1

Briefspiele! Es werden noch Mitspieler gesucht. Info: Andrea Viehl, Ettingshausen, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen

Verkaufe Mega-Drive Games (oder Tausch) Road Rash, Ghostbusters, Strider je 60 DM, Suche NEO-GEO + Spiele, suche Game Gear + Spiele, Suche Famicom Spiele, Tel: Austria 043/07752/65504

Bis zu 7000 monatlich! Super Nebenverdienst!! Einfache, legale Tätigkeit von zu Hause aus! Ideal für Jugendl. geeignet. Infos kostenlos bei: André Over, Am Kirschbäumchen 8, 5202 St. Augustin 1

Geld habt Ihr immer genug! Sofern Ihr diesen leichten, legalen Nebenjob annehmt, ca. 100 DM täglich: Infos gg. 1 DM RP: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen.

Geld habt Ihr immer genug! Sofern Ihr diesen leichten, legalen Nebenjob annehmt, ca. 100 DM täglich: Infos gg. 1 DM RP: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen.

Bieten Massenweise Strategie- und Rollenspiele der Post. Auf Anfrage werden auch Spiele entwickelt und programmiert. D.A. Games, J.Häusler, Wennenfeld 346, A-6972 Fußach / 0043/5578/5791

John Sinclair Hefte zu verkaufen Infoblatt anfordern. 1 DM Porto beilegen. Darius Hilbich, Potsdamer Str. 28, 4000 Düsseldorf 13

Kryptic Simulations Postspiele! 4-seitige GRATIS-Info gegen 1 DM RP bei KS, Volker Janowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach

DOUBLE TROUBLE - DER SEGA-MEGA-DRIVE Fan-Club für alle Wesen! Clubzeitung; Tips; Trends, Neuigkeiten etc. Gut Leben hat einen Namen: DOUBLE TROUBLE! Tel: 030/6849816

*** **AMIGA** *** Verkaufe günstig PD-Programme. Fordert Liste an bei: A.Wenzek, Schretstr. 34, 6070 Langen.

Kontakte

„STOP! Suche Amiga User, der meine erdachten Games umsetzt. Privat u. gegen Bezahlung. Action + Manager Games bevorzugt. Info: M.Horst, Brüderstr. 14, 2000 Hamburg 36, Tel: 040/343115

MICRON is searching for new members (Demo/Intro-Coder and Modemtrader) Contact us: Gilly M., PF 839, A-1011 Wien

Markt

ELEC stellt C64 Programmmierteam im Raum OS zwecks Spielproduktionen auf. Habt Ihr Lust, dann meldet Euch bei: ELEC, C.Korte, Haarmeyers-Kamp 6, 4553 Neuenkirchen

ELEC stellt C64 Programmmierteam im Raum OS zwecks Spielproduktionen auf. Habt Ihr Lust, dann meldet Euch bei: ELEC, C.Korte, Haarmeyers-Kamp 6, 4553 Neuenkirchen

ELEC stellt C64 Programmmierteam im Raum OS zwecks Spielproduktionen auf. Habt Ihr Lust, dann meldet Euch bei: ELEC, C.Korte, Haarmeyers-Kamp 6, 4553 Neuenkirchen

ELEC stellt C64 Programmmierteam im Raum OS zwecks Spielproduktionen auf. Habt Ihr Lust, dann meldet Euch bei: ELEC, C.Korte, Haarmeyers-Kamp 6, 4553 Neuenkirchen

Einzelhandelskfm, 26, seit 6 Jahren in der Comp. Branche (PC/Amiga/ST) sucht neuen Wirkungskreis (auch außerhalb des Ezh.). Gute Englisch- + Programmierkenntnisse vorhanden. Angebote bitte unter Ch.-Nr. 502

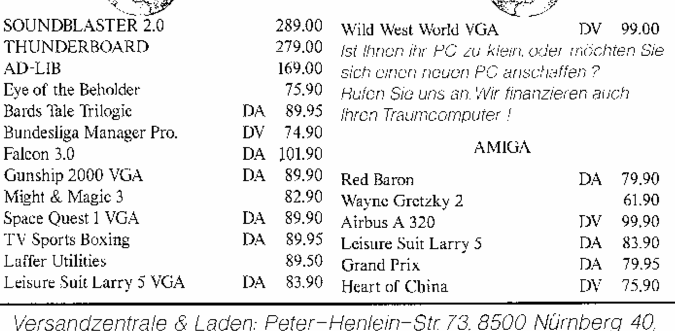
Seriöse Nebenbeschäftigung vom Schreibtisch aus! Ihren Computer können Sie auch einsetzen! Info gegen 1,- DM Rückporto. Sascha, Weyer, Am Gasthausdamm 2 a, 4450 Lingen

Tausch

*** **Suche Amiga & MSDOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmaustausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Lynx-Spiele Gates of Zendolon od. Blue Lightning gegen Packland od. Warbirds. Tel: 0221/706020 ab 17.00 Uhr





Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Legal Stuff only! Listen an: Christian Surkus, Didostr. 1, 1000 Berlin 42

Tausche für IBM Mario Andrettis RC gegen Gods, Gunship 2000 oder Bundesliga Manag. Prof. Angebote an: Uwe Ponten, Krähwinkel 11, 5653 Leichlingen 2, 02174/3565

*** **Suche Amiga & MSDOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmaustausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Tausche sehr gut erhaltenes Mega Drive Spiel Golden Axe gegen das Spiel Last Battle oder EA-Hockey. Schreibt an: Thomas Prosseger, A-5733 Bramberg 5

Hi Leute Tausche auf dem Amiga 5000 allerneueste Software, no Lamers and Loosers. Disks und Listen an: Christian Knapp, Dieselstr. 4, 6840 Lampertheim

*** **Suche Amiga & MSDOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmaustausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Suche 'nen Tauschpartner für PC!! Stehst du auf Sport, Wirtschaft, Strategie u. Adventures?? Schicke deine Liste an: Stefan Winter, Bokern-West 20, 2842 Lohne

Tausche Amiga Games 04733/1828 Markus verlangen!

Amiga! Suche Kontakte zwecks Demo- und Szenestuff-Tausch. Disk + Letter = answer. Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt. BRD! Tel: 02871/12214. Only Elite!!

*** **Suche Amiga & MSDOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmaustausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Tausche C-128 + Floppy 1541 + Spiele + 3 Diskboxen und Game-Boy mit 6 Super Spielen (wie Kung-Fu, Spider-Man, Gargoyles-Quest, Pinball...) gegen Amiga 500 mit 1 MB Speicher, in Ordnung natürlich. An Jochen Eyrich, Tel: 09721/16991

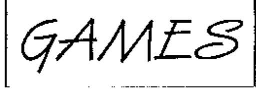
Verkaufe und tausche Sega-Mega-Drive-Module. Verkaufe für Atari ST div. Bücher sehr billig. Habe auch Turbo C (70 DM) und Dragonflight (30 DM). Karsten 05021/4220

*** **Suche Amiga & MSDOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmaustausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Tausche sehr gut erhaltenes Mega Drive Spiel Golden Axe gegen das Spiel Last Battle oder EA-Hockey. Schreibt an: Thomas Prosseger, A-5733 Bramberg 5

Suche Tauschpartner für Atari ST. Habe über 60 Games. Darunter die allerneuesten Spiele, die es gibt. Liste an: Stefan Patz, O-5300 Weimar, Steubenstr. 10. Tel: 062/3839

Suche 2MB-Ram für Amiga 1000! Tausch gegen C64-Soft: Das Magazin EpyxAction, Batman, Sperical, Hardn-Heavy, NP-Cartr. / evtl. gegen Bez. J.Würker, Friedenstr. 32, 5778 Meschede



Silberburgstr. 171
7000 Stuttgart 1
Tel: 07 11/62 46 52
Fax: 07 11/62 46 64

Versand: Mo bis Fr 10 bis 19 Uhr
Laden: Mo bis Fr 10 bis 18.30 Uhr
Do bis 20.30 Uhr Sa bis 14 Uhr

AMIGA/PC		
A 320	97,90	
Another World	62,90	74,90
Battle Isle	74,90	89,90
Birds of Prey	78,90	
Bundesliga pro	74,90	74,90
Civilazation		89,90
Elvira 2		89,90
Eye of the Beholder 2		74,90
F 1 Grand Prix	78,90	
Heart of China	89,90	104,90
Indiana Jones 4		*
Lemmings oh no	49,90	49,90
Les Manley lost in LA		78,90
Might and Magic 3	66,90	89,90
Populus 2	78,90	
Shanghai 2	74,90	89,90
Ultima 7		104,90
Vengeance of Excalibur	74,90	89,90

GAMEBOY	149,–
Addams Family	74,90
Duck Tales	64,90
Gauntlet 2	64,90
Final Fantasy 1,2	79,90
Final Fantasy Adv.	79,90
Hunt for Red Oct.	74,90
Kid Icarus	64,90
Ninja Gaiden	84,90
Metroid 2	69,90
Mickey Mouse	74,90
Robocop 2	64,90
R-Type	74,90
Super RC pro AM	64,90
Turrican	64,90
WWF Superstars	64,90

MEGA DRIVE	379,–
EA Hockey	119,90
Golden Axe 2	109,90
Immortal	129,90
Mickey Mouse 1,2	119,90
Master of Monsters	129,90
Quackshot	109,90
Shining in the D.	129,90
Speedball 2	109,90
Xenon 2	109,90
Wonderboy 5	109,90
Elemental Master 2	109,90
Y's 3	129,90

GAME GEAR	289,–
Aleste	74,90
Donald Duck	79,90
Axe Battler	64,90
Leaderboard Golf	79,90
Sonic	79,90
Galaga 91	69,90
Ninja Gaiden	79,90

Tausch/Verk. Don't go alone, F 19, Elvira, Aircraft Designer, KQ 1-5, Gunship, Indy 3, HQ 1+2, Faerghail, Kristal, Lost Patrol, Larry 1-3, Koschnicke 0032 41 627831 ab 20h

Junges, erfolgreiches Programmier-Team (3 Spiele),n sucht Graphiker, Programmierer für gemeinsame Projekte und Konvertierungen. Tel: 06071/23713 (Jan)

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486699 -Klaus-

Tausche: Eye o.B.; Monkey Island, F-15, Populous, Sim City, LHX, Indy 2, Larry 2, PC Globe 4.0 gegen Black Gold, Battle Isle, Civilization, P-03 od. andere. Ruft an 0041/36221441

Suche Tauschpartner! Amiga Habe gute Games! Listen an: Klaus Berger, Bahnhofstr. 110, 4350 Herten. Antwort garantiert!!!

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486699 -Klaus-

PC!!! Tausche SQ4 (VGA/Org.) gegen Police Q.3 (nur Org.), Benjamin Mähler, Albert-Schw.-Ring 25, 6907 Nußloch, Tel: 06224/12808. Ruft an!

** **Tauschpartner-PC** ** für Games, Anwender, Compiler, Source, etc. gesucht. Suche auch Kontakte zu Programmierteams. Graphiker, Coder. Tobias Frömrich, Wulfhagen 7, 4953 Petershagen

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486699 -Klaus-

Tausche den japanischen Mega Drive Sonic gegen den deutschen!!! Interesse? Schreib mir! Alexander Skwar, Staudenthaler Höhe 53, 5600 Wuppertal 21. Tel: 0202/467529 (erst ab Anfang März '92!!) Bis bald!

The Centurions are searching for some legal ocontacts. Write fast: Sven Wölm, Mittelweg 5, 2055 Dassendorf

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486699 -Klaus-

PC Tausche Babyjo und Police Q3 gegen andere Originale. Zuschr. an: F.Haftstein, O-8301 Langen-Hennersdorf, Bahraer Str. 13

Amiga! Amiga! Amiga! Wer hat Bock auf Demotausch!?! Write or call: Johann Freudenberg, Roßkampstr. 33, 3000 Hannover 81, Tel: 0511/832252. Only new stuff!!! (100% zuverlässig)

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486699 -Klaus-

Tausche den japanischen Mega Drive Sonic gegen den deutschen!!! Interesse? Schreib mir! Alexander Skwar, Staudenthaler Höhe 53, 5600 Wuppertal 21. Tel: 0202/467529 (erst ab Anfang März '92!!) Bis bald!

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486699 -Klaus-

„C64er ist allein und verlassen und braucht dringend Hilfe! Ich glaube er verhungert. Beeilt Euch er sti... Michael Kozlowski, Grasse Heide 28, 4970 Bad Oeynhausen 2

Schweiz! Wer tauscht mein Game Gear mit 11 Spielen + MS-Adapter gg. Super Famicom + 4 Spielen? Tobias Güpfert, Hubstr. 11, 950 Wil. Tel: 073/235751 ab 20 Uhr.

Tauschpartner für C64 gesucht. Biete 100% Zuverlässigkeit. Auch Anfänger. Suche alles und habe viel. Grosse Heide 28, 4970 Bad Oeynhausen 2, Ute Gerlach und Michael!

Tausche Sectet Weapon, Bund. Prof. gegen Wing Com. 1, Secret Monkey 1 oder 2, Falcon MK 2. Suche Tauschpartner. Meldung bei: D. Arnold, Am Goldbachtal 47, O-9230 Brand-Erbisdorf.

Suche Tauschpartner Amiga 500 Habe gute Games, Starbyte S.S., Robocob, Lemmings II ... schickt Listen an: Heiko Renk, Kirchplatz 6, 8645 Steinwiesen, Tel: 09262/358

Suche dringend einen Tauschpartner für C-64 Schickt Eure Listen bitte an: Nils Breitbach, Hauptstr. 106, 6227 Oestrich-Winkel 2

Sucht Ihr Software bzw. Anwender? Habt Ihr eine Liste? Ob der C64er schon gestorben ist? Nee, noch lange nicht! Melden: M.Kozlowski, Grosse Heide 28, 4970 Bad Oeynhausen 2

Amiga: Suche Tauschpartner zwecks Software- und Erfahrungstausch. Tel: 02297/500, PS: Im Großraum Gummersbach kann ich vorbeikommen.

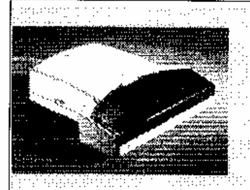
Kryptic Simulations grüßt den nie zufriedenen Tester Felix v. Bonin!,n Auf das sas MegaZine auch ohne ihn noch lange existiere! Hallo, Karl! 06348/7108

Manager - Die Firma liegt in Deiner Hand. Ruin? oder Gewinn? Du entscheidest. Info bei: Rainer Grundl, Am Wellsee 105, 2300 Kiel 14

Junges, erfolgreiches Programmier-Team (3 Spiele),n sucht Graphiker, Programmierer für gemeinsame Projekte und Konvertierungen. Tel: 06071/23713 (Jan)

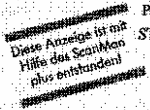


Gewerbliche Kleinanzeigen



LOGI SCANMAN plus

Max. Auflösung: 100-400 dpi, Graustufen: 32 und lineart (s/w), Systemanforderungen: Atari ST(E)/TT, Commodore Amiga 500, 2000, 3000, PC, XT, AT und PS/2 bis Modell 30, Lieferumfang: Steckkarte bzw. Interface, Software und Netzteil (komplett anschlußfertig)



Preise:
ST(E)/TT Version: 548,-
Amiga Version: 548,-
PC Version: 398,-

Handscanner mit 256 Graustufen auf Anfrage!

Tools that Power the Desktop

MICRO ROBERT
KERNERSTRASSE 5
6924 NECKARBISCHOFSHEIM
TELEFON (07263) 64552

****

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind **günstiger** als Sie denken !

Nutzen Sie diesen Platz für **Ihre** Werbung !

(Die Kleinanzeigenkarte für Ihren Auftrag finden Sie am Ende des Heftes)

****

BRANDNEU!!!
SOCCER MANAGER
DIEGO

Für alle AMIGAS ab 1 MB Speicher!
Eines der komplexesten, spielstärksten u. realistischsten Programme dieser Art.

- AUTOMATISCHE TEAMSTEUERUNG (auch die vom Computer gesteuerten Teams sind auf dem Transfermarkt tätig! usw.)
- Grafiken und Sound z.T. digitalisiert
- volle Maussteuerung
- Ligen mit den besten europäischen Teams (Original Namen!)
- Editor zur Änderung aller TRIKOTFARBEN und Team- Spielernamen
- animierte Spielsequenz (Spieler im Originaltrikot!)
- nie dagewesene Vielfalt an Statistiken und Spielerwettbewerben
- Werbeverträge – Training – Stadionbau – Eintritt – Bankkredite – Spielerverträge – Altersbed. Rücktritte – Ewige Tabelle ... usw.

Komplett in dt. + Anl. für NUR 49 DM + VK 4 DM (NN + 6 DM)

Jo Seitz
Altenstädterstr. 14
6361 Niddatal 4
Tel. 0 61 87/2 64 98

CITY-DESIGNER
STRATEGIESPIEL FÜR AMIGA & PC

Bauen Sie die Stadt ihrer Träume und werden Sie Bürgermeister

- 2–4 Spieler
- Auswahl aus über 75 Gebäuden
- Über 75 unvorhergesehene Ereignisse
- Telefonanrufe
- Zeitungsberichte

Und das Ganze gibt's für

NUR **25,–**

Bei: **KOALA-SOFT**
Andreas Masur
Allensteiner Str. 3
D-4460 Nordhorn
Tel.: 0 59 21/7 30 06

Versand per Nachnahme, Vorauskasse oder auf Rechnung !!

TOP GAMES FÜR ATARI ST/AMIGA/PC

TITEL		ST	AM	PC
AIRBUS 320	NEU	109.95	109.95	–.–
BARD'S TALE 2		–.–	34.95	–.–
BARD'S TALE TRILOGY	NIEUW	–.–	–.–	109.95
BIRDS OF PREY	NEW	–.–	94.95	–.–
BUDOKAN		–.–	34.95	34.95
CIVILIZATION	NUOVO	–.–	–.–	103.95
F/A 18 INTERCEPTOR		–.–	34.95	–.–
FERRARI FORMULA ONE		–.–	34.95	34.95
FORMULA ONE GRAND PRIX	NYTT	94.95	94.95	–.–
FLOOD		34.95	34.95	–.–
MIKE DITKA'S ULTIMATE FOOTBALL	NOUVEAU	–.–	–.–	94.95
IMMORTAL		34.95	34.95	86.95
LEMMINGS 2	NUOVO	73.95	73.95	86.95
MORE LEMMINGS DATA DISK	NEU	55.95	55.95	55.95
MAGIC FLY		34.95	34.95	–.–
MATCH PAIRS		–.–	34.95	–.–
POPULOUS		34.95	34.95	34.95
POPULOUS 2	NYTT	–.–	77.95	–.–
POWERDROME		34.95	34.95	–.–
PROMISED LANDS		34.95	34.95	34.95
RALF GLAU EDITION		86.95	86.95	86.95
ROBOCOD	NUOVO	73.95	73.95	–.–
SKI OR DIE		–.–	34.95	34.95
STARFLIGHT		34.95	34.95	34.95
ZACK!	NEW	–.–	59.95	–.–

Alle Spiele selbstverständlich mit deutschen Handbüchern!

MICRO ROBERT
KERNERSTRASSE 5
6924 NECKARBISCHOFSHEIM
TELEFON (07263) 64552

C-64:

43-Spiele-Pack für 10,–

Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschaftssimulation) für nur **10,– DM** (Vorkasse: keine Versandkosten!; Nachnahme: +6,50) »Desweiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je **10,– DM ...** Fordern Sie auch unseren **kostenlosen** PD-Gesamt-Katalog '92 an. Er umfaßt 950 Disknr. (»8500 Programme !) für C-64 und teilw. C-128 – ein Muß für jeden Computerfan! »Eine Disknr. kostet bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

Stonysoft
Beethovenstr. 1
W-8943 Babenhausen
– 0 83 33/12 75 –

14 PD Spiele
für AMIGA
(3 Disketten)
nur 10,– DM
incl. Versand

nur per Vorauskasse
(Schein/Scheck)

HOBBY-COMPUTER-SHOP
Peter Schulemann
Kreuzstraße 36
7850 Lörrach
Tel. 07621/2662

TEICHWEG 6 * 3550 MARBURG 7
TEL (06421) 481972 FAX 47526

PC 3.5 oder 5.25

Civilization	89.90
Eye o t Beholder 2	79.90
Monkey Island	79.90
Ultima 7	89.90
Wizardry 7	89.90

Amiga

Eye o t Beholder 2	74.90
F 1 Grand Prix	76.90
Fate Gates of Dawn	74.90
Knightmare	69.90
Monkey Island 2	74.90
Populous 2	69.90

wir führen auch Software für Atari-ST, C 64, Mega-Drive & Game-Boy
Kostenlose Preisliste anfordern!

PLAYSOFT
Inh. Robert Elmshäuser

EDV-Service Ammersbek

Wir führen Shareware & PD für PC/XT/AT wie z.B. für

- Windows
- Soundblaster
- Spiele
- Deutsche
- Utilities
- Erotik u.v.m.

Wir führen auch kommerzielle Spiele

NEU! Soundblasterkarten ab DM 298,-

Info-Disk gratis bei

Ulrich Peemöller
Postfach 11 34
W-2075 Ammersbek
Tel. 040/6045864
Fax 040/6046690

FUSSBALLCOACH-Postspiel

Saison 91/92, 1. + 2. Liga, alle aktuellen Namen, Training, Taktik, Strategie und komplettes Management. 2 DIN A4 Seiten Kommentar zu eurem Spiel.

DBZ
Schlieffenstr. 58
2900 Oldenburg

Gewerbliche Kleinanzeigen

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)

ab 9 DM

Gratisinfo von:

I. Thurm
Postfach 1671
7060 Schorndorf
Tel. 07181/21709



Wir führen Spiele und Zubehör für

AMIGA
PC
CDTV
ATARI ST
C64

News Software GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

☎ 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0221/671544
Bitte nur Händleranfragen!!

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / Verkauf von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software, Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

SECONDHAND - SOFT - WORLD

"IHR AMIGA SPEZIALIST"
Ca. 600 gebrauchte Spiele
WIR BESORGEN (FAST) ALLES

Amiga + C64 ORIGINALPROGRAMME
aus zweiter Hand, immer aktuell und immer superpreiswert

NEU – BTX – ANBIETER – NEU
UNTER: ***SECONDHAND SOFT-WORLD #**

Ankauf von Orig. Hard- und Software
für Amiga und C-64
Katalog gegen 1,- DM Rückporto!
Bitte System angeben!!!

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC

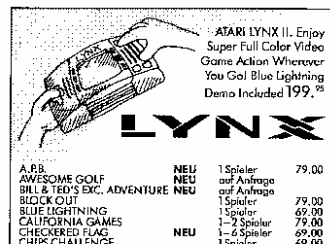
Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf



Anzeigen helfen verkaufen.

Nutzen Sie diesen Platz für Ihre Werbung!





A.P.B.	NEU	1 Spieler	79.00
AWESOME GOLF	NEU	auf Anfrage	
BILL & TED'S EXC. ADVENTURE	NEU	auf Anfrage	
BLOCK OUT		1 Spieler	79.00
BLUE LIGHTNING		1 Spieler	69.00
CALIFORNIA GAMES		1–2 Spieler	79.00
CHECKERED FLAG	NEU	1–6 Spieler	69.00
CHIPS CHALLENGE		1 Spieler	69.00
ELECTROCOP		1 Spieler	69.00
GATES OF ZENDOCON		1 Spieler	69.00
GAUNTLET		1–4 Spieler	79.00
HARD DRIVIN'	NEU	1 Spieler	79.00
ISHIDO	NEU	1 Spieler	79.00
KLAX		1 Spieler	79.00
MS. PACMAN		1 Spieler	79.00
NINJA GAIDEN	NEU	1 Spieler	79.00
PACLAND		1 Spieler	79.00
PAPERBOY		1 Spieler	79.00
RAMPAGE		1–4 Spieler	79.00
ROAD BLASTERS		1 Spieler	79.00
ROBO SQUASH		1–2 Spieler	69.00
ROBOTRON	NEU	auf Anfrage	
RYGAR		1 Spieler	79.00
SCRAPYARD DOG	NEU	1 Spieler	69.00
SHANGHAI		1–2 Spieler	79.00
SLIME WORLD		1–8 Spieler	69.00
S.T.U.N. RUNNER	NEU	auf Anfrage	
TURBO SUB	NEU	1–2 Spieler	69.00
ULTIMATE CHESS CHALLENGE		auf Anfrage	
WARBIRDS		1–4 Spieler	69.00
XENOPHOBE		1 Spieler	79.00
ZARLOR MERCENARY		1–4 Spieler	69.00

Adapter 34.95, Netzgerät 24.95 DM, Tasche ab 24.95 DM. Aktuelle Spiele auf Anfrage! Der Versand erfolgt innerhalb von 24 Stunden.

MICRO ROBERT
KERNERSTRASSE 5
6924 NECKARBISCHOFSHEIM
TELEFON (07263) 64552

Wir führen Spiele und Zubehör für:

Amiga, Atari Lynx/ST, C64, Game Boy, Sega Game Gear/ Master/Mega uvm.

Preisliste anfordern:

SVB M. Hildebrand
Emil-Nolde-Str. 13
4709 Bergkamen
Tel.: 0 23 07/6 15 32

T-Shirt Drucke

auf weißen T-Shirts vollfarbig nach eurem Farbfoto
inkl. T-Shirt

DM 28

Nachnahme oder Vorkasse. Keine Versandkosten.
Wir drucken nur copyrightfreie Vorlagen!

h.o.t. color copy GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

Public Domain ab DM 0,98

AMIGA-C64-ATARI-PC-XT/AT

Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer
Postfach 23 65
W-8228 Freilassing

Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere kostenlose Katalogdisk schriftlich an:

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93

GOTCHA !

Splatking hat alles für Gotcha-Spieler!
Paintballs 4,–/10 Stk.
■ Splatmaster 229,– ■
Lieferzeit 2–3 Tage !!!

Tel.: 0 41 01/51 25 82

FUSSBALLSTAR

(AMIGA 1 MB/Drucker)

alle Namen, Daten können frei gewählt werden. 0 - 42 Mitspieler, POSTSPIEL- Teamchef selber gestalten 1-2 Din A4 Seiten Spielbericht.

DM 69,-

DBZ
Schlieffenstr. 58
2900 Oldenburg

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga 36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

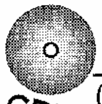
Haben Sie Fragen zu gewerblichen Kleinanzeigen in unserer Zeitschrift?

Rufen Sie einfach an:

Tel. 05651/929-915, 916
(Fax 05651/929-944)



Hard- und Software für Amiga und Neu CDTV



PROGRAMMVERLEIH FÜR:
AMIGA • PC • C-64 • GAME BOY

CDTV Gebrauchtcomputer An- und Verkauf
Public-Domain für Amiga und PC

ML Computer
IM RING 29 • 4130 MOERS 3 • TEL: 02841-42249



Gewerbliche Kleinanzeigen

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

Platz	Titel	Genre	Systeme
1	VROOM	Autorennen	ST, Amiga
2	Conquestador	Simulation	C-64, PC 3,5/5,25, Amiga
3	Steigenberger Hotelmanager	Simulation	C-64, PC 3,5/5,25, Amiga
4	Gobliins	Kombination	ST, PC 3,5/5,25, Amiga
5	Starbyte Super Soccer	Sport	PC 3,5/5,25, Amiga
6	WWF Wrestling	Sport	C-64, PC 3,5/5,25, Amiga
7	Red Baron	Simulation	PC 3,5/5,25, Amiga
8	Black Gold	Simulation	PC 3,5/5,25, Amiga, ST, C-64
9	Heimdall	Adventure (RPG)	ST, Amiga
10	ATP Tennis	Sport	PC 3,5/5,25, ST, Amiga

SO GEHT'S:

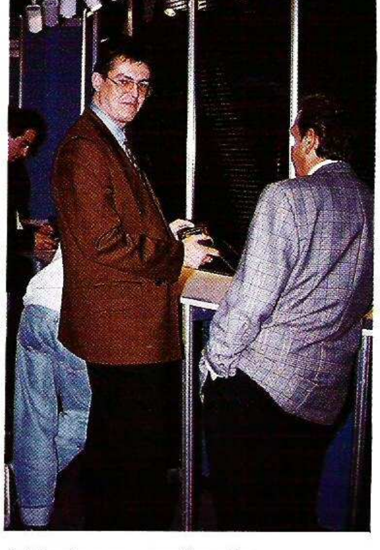
- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten Ausgaben

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: „Goldrausch") an die ASM, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege.

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

Nunmehr zum 43. Male fand vom 6. bis zum 12. Februar die traditionelle Internationale Spielwarenmesse in Nürnberg statt. Rund 2400 Aussteller aus aller Welt präsentierten der interessierten Fachwelt altes, neues und kurioses auf insgesamt 100.000 Brutto-Quadratmetern Ausstellungsfläche.



Ablenkung erwünscht

Viel los, aber: wenig Neues!

Neben allerlei Spielsachen altbackener Sorte, die Euch ohnehin nicht sonderlich interessieren dürften, waren auch die großen Konsolen-Hersteller Atari, Nintendo und Sega sowie deren 'Software-Lieferanten' in Nürnberg vertreten.

Sega bot dabei den pompösesten Stand und stellte hinter verschlossenen Türen das *Mega CD-ROM* zum ersten Male vor, das nicht vor Herbst diesen Jahres in Deutschland offiziell erscheinen wird. 'Wir wollen das Gerät gleich mit einem ordentlichen Batzen Software auf den deutschen Markt bringen', so Sega. Eine vernünftige Einstellung, denn ohne ausreichend Software-Support verweilt die Freud nicht lang beim Käufer.



Löwenanteile: Nintendo ...



... contra Sega, ...



... Boy contra ...

Unglaublich aber – vielleicht – wahr: Sega wird den Werbeetat von sieben Millionen DM 1991 auf 50 Millionen Mark 1992 aufstocken. Sega im Radio, Sega im Fernsehen, Sega überall – sogar auf CD!

Sega und die 50 Millionen

Cartridge-mäßig sieht's bei Sega ebenfalls nicht schlecht aus. Im nächsten Vierteljahr sollen fürs Mega Drive bei uns viele Japan-Spiele neben interessanten Neuheiten wie *Champions of Europe* (Spiel zur Fußball-EM), *Ayrton Senna Grand Prix, Predator, Aliens* und einem offiziellen Sommerolympiaden-Programm erscheinen.

Atari setzt nicht nur weiterhin auf den Lynx, dessen zweite Version bereits seit einiger Zeit erhältlich ist (Details siehe News ASM 1/92), sondern auch auf massive TV- und Radio-Werbung. Doch damit nicht genug, man will bis Jahresfrist über 100 Programme veröffentlicht haben. Vielleicht führt dies ja zu einem Boom des Lynx, der nur unerheblich teurer, aber wesentlich leistungsfähiger als der Game Boy ist. Angekündigte Knaller sind beispielsweise *Lemmings* und *Eye of the Beholder.*



Hundert Spiele für'n Lynx

Widmen wir uns dem erfolgreichsten Hersteller im Bunde: **Nintendo**. Dieser beherbergte die Messe-Woche über zahlreiche Fremdhersteller unter seinem 'Dach' und gab offiziell bekannt,



... Gear.

daß das Super Famicom im Herbst auf den deutschen Markt kommen soll. Es trägt wie die amerikanische Version den Namen Super NES.

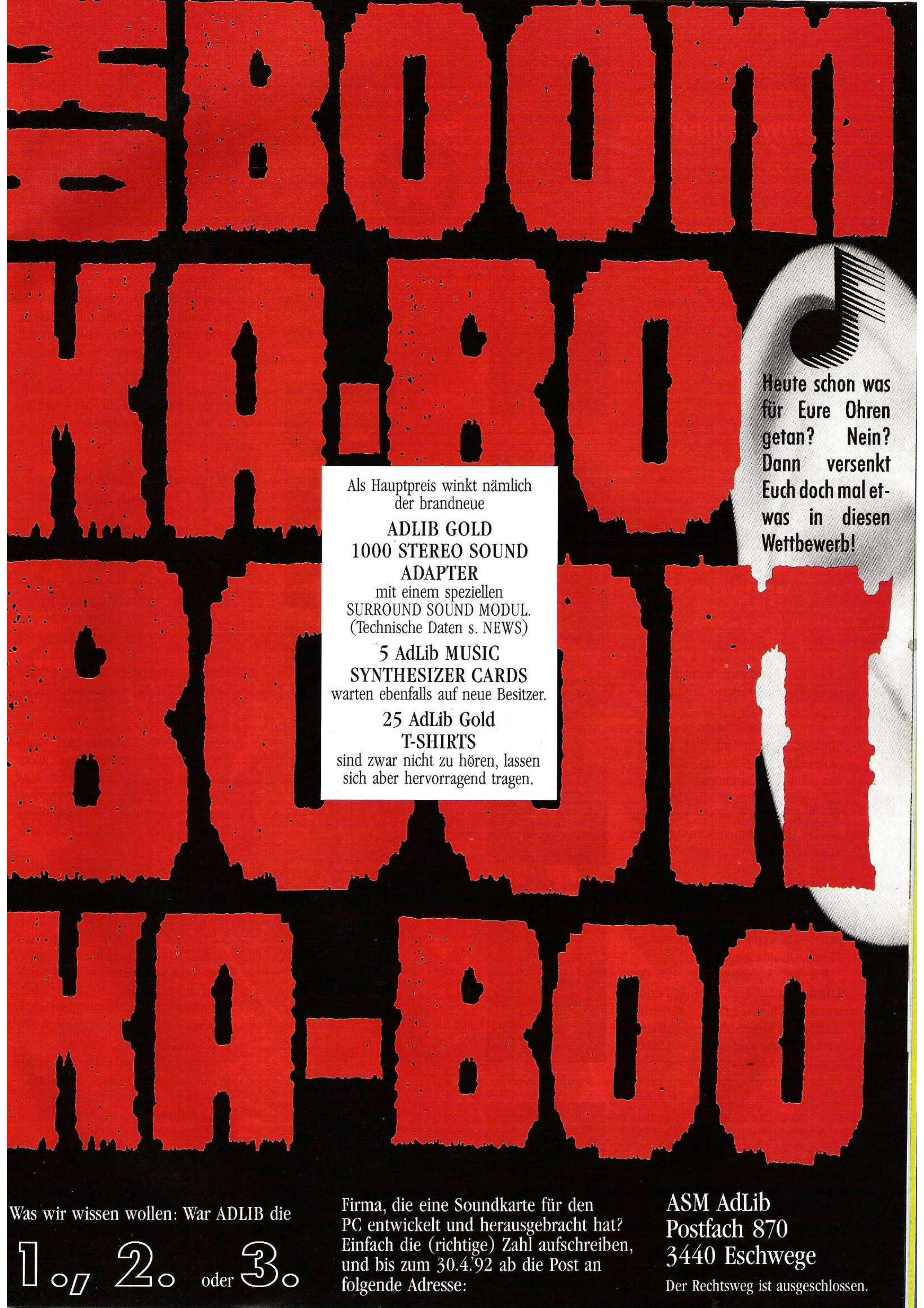
Super Famicom kommt

Interessant war es bei **Mindscape**, wo ein Klavier-Lern-System (The Miracle Piano Teaching System) vorgeführt wurde. Ansonsten brannte es hier wie auch bei **Acclaim, Konami** und Co. auf kleiner Flamme. Man präsentierte lediglich neue Spielchen, wobei es eigentlich nichts Aufregendes zu sehen gab.

Unter dem Strich bot die diesjährige Spielwarenmesse auf dem Konsolen-Sektor nichts Neues. Man versteifte sich – wie es nicht anders zu erwarten war – auf den Verkauf erhältlicher oder kommender Produkte an die rund 57.000 Großeinkäufer aus 81 Ländern.

Das Problem dieser Messe war, daß man nichts Spektakuläres zu Gesicht bekam. Das Super NES ist bereits sei langem als Importgerät erhältlich, und auch das CD-ROM fürs Mega Drive haben wir unlängst unter die Lupe genommen. Lassen wir uns also überraschen, wenn es heißt: Internationale Spielwarenmesse, die 44. ■

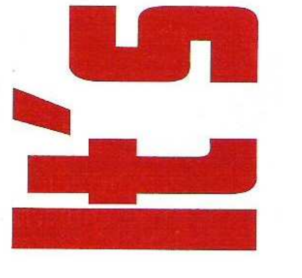
Hans-Joachim Amann


BOOM
KA-BOO
BO-BOOM
KA-BOO
Heute schon was für Eure Ohren getan? Nein? Dann versenkt Euch doch mal etwas in diesen Wettbewerb!
Als Hauptpreis winkt nämlich der brandneue
ADLIB GOLD 1000 STEREO SOUND ADAPTER
mit einem speziellen SURROUND SOUND MODUL. (Technische Daten s. NEWS)
5 AdLib MUSIC SYNTHESIZER CARDS
warten ebenfalls auf neue Besitzer.
25 AdLib Gold T-SHIRTS
sind zwar nicht zu hören, lassen sich aber hervorragend tragen.
Was wir wissen wollen: War ADLIB die
1., 2. oder 3.
Firma, die eine Soundkarte für den PC entwickelt und herausgebracht hat? Einfach die (richtige) Zahl aufschreiben, und bis zum 30.4.'92 ab die Post an folgende Adresse:
ASM AdLib
Postfach 870
3440 Eschwege
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.






Effizient und stark: „TBird"-Pack



It's Got The Power...

... The Power For Two. Es ist schwarz, sieht verdammt gut aus und zählt zu der Familie der SX: TBird. Seine Premiere feiert er in wenigen Tagen auf der CeBit'92. Man mag es kaum glauben, doch es ist einem deutschen Hardware-Designer geglückt, den Rahmen des 'Gewöhnlichen' zu sprengen, und die längst fällige gedankliche Brücke zwischen dem vermeintlich seriösen PC-Image und der Spielebranche zu bauen. Denn: Auch Spielefreaks erfreuen sich am Komfort größtmöglicher Effizienz....

Auf diesen Trichter kamen die Manager des im hessischen Bad Homburg beheimateten Konzerns **Aquarius Systems Int.** *(ASI)*, einem Unternehmen, welches im Herbst 1989 von den Ex-Commodore-Managern *Winfried Hofmann* und *Rolf Wiehl* aus der Taufe gehoben wurde. Der Dynamik der Unternehmensführung war es letzten Endes zu verdanken, daß zwischen der Idee, dem Konzept und schließlich dessen Umsetzung und Endfertigung in den Hallen der Ex-DDR-Vorzeigefirma *Robotron* nahe Berlin nur wenig Zeit in die *(neuen Bundes-)*Lande ging.

Wie gut Aquarius daran tut, den **TBird** zu entwickeln, wird vom Erfolg seines Debüts in Hannover – immerhin auf 156 qm Spiele-Island – abhängen, wenngleich man sich schon jetzt auf einen heißen Abverkauf vorbereitet. Die Werbetrommel für dieses Stelldichein läuft auf vollen Touren, und im Rahmen dieser Kampagne stand dann plötzlich einer dieser 'Black Birds' in den Gefilden unserer Redaktion.

Was man jetzt schon sagen kann: Bei dem schwarzen Vogel handelt es sich im Grunde um einen 386er, und dennoch um einiges mehr als einen gewöhnlichen SX. Geboren auf der


Man beachte ...


... die Form, ...


... die Farbe, ...


... das Feeling, ...


... geht's denn?


... der „TBird".

Grundlage, dem Spiele-User einen Computer anzubieten, welcher sich zwischen 'Stand-Alone-' und semi-professionellen Maschinen auf der einen Seite und dem High-End-Bereich auf der anderen ansiedeln soll. Zugeschnitten auf den hohen Standard, den das Gros aller PC-Games voraussetzt, ohne die Option der ernsthaften Anwendung zu vernachlässigen. Soviel zur 'Power Of Two'.

Zwischen „Stand-Alone" & High-End

Ein eingehender Tauglichkeitstest in unserer Redaktion hinterläßt in der Tat einen recht positiven Eindruck dieses schwarzen Stücks 'Artware': Am Beispiel *Wing Commander 2* wird der Luxus einer ordentlichen Festplatte und der Zugriffszeit von sagenhaften 17 ms deutlich. Da geht's fast ab wie im Film. Ebenfalls angenehm: Die VGA-Grafikkarte mit 256 KB, nach oben aufrüstbar, sowie das eingebaute *Thunder-Board* mit 11-stimmigem FM-Synthie, Stereo-Lautsprecherboxen und Kopfhörer. Letzteres kommt vor allem Freunden des *(übrigens nebst 'Mad TV', 'Sound FX' und der Textverarbeitung 'ConText Easy' mitgelieferten)* Lucasfilm-Epos *Monkey Island 2* sehr zugute.

Was TBird sonst so auf dem Kasten hat, nun, im RAM kann der Vogel wakker mit dem gegenwärtigen Standard von 2 MB mithalten, er vermag sich mit 5.25„- *(1,2 MB)* und 3.5"-Disketten *(1,44 MB)* abzugeben und verfügt über sechs Steckplätze und zwei serielle Schnittstellen nebst einer parallelen. Natürlich ist er *AdLib*- und *Soundblaster*-kompatibel, verfügt über *MS-DOS 5.0*, Virenschutz und Systemdiagnose, hat dem FTZ- *(und ASM-)* Test standgehalten und wird in umweltfreundlicher *(weil recyclingfähiger)* Verpakkung verkauft. Und natürlich kostet er – Geld.

Wer Interesse hegt, kann mit knappen 3000 Märkern dabei sein und schon bald ein starkes Stück PC sein Eigen nennen, mit Betonung auf 'Spielen'...

Matthias Siegk


... manche sagen,
er sei „besonders empfehlenswert"*
Der Amberstar
von Thalion
*Powerplay 3/92
85% ATARI ST
Auch erhältlich für AMIGA

Was ist eigentlich Shareware?

Wie so vieles, so wurde auch die Shareware-Idee in den USA geboren. „Erfinder" dieses Vertriebskonzepts war der Softwareproduzent Bob Wallace. Seit einiger Zeit schwimmt auch der deutsche Markt auf dieser Welle mit. Worum es dabei genau geht und was dabei für die Autoren herausspringt, wollen wir Euch nun verraten.



Commander Keen

Der Grundgedanke besteht darin, dem Anwender die Möglichkeit zu geben, ein Programm ausgiebig zu testen, ohne es sofort kaufen zu müssen. Die Betonung liegt auf „ausgiebig", denn die Testversion entspricht in aller Regel dem Originalprogramm, kurz **Vollversion** genannt, oder hat ein paar Einschränkungen, die aber kaum der Rede wert sind.

Im Gegensatz zu kommerzieller Software erhält man also kein spielbares Demo, sondern ein fast oder ganz fertiges Programm. Ein weiterer, viel wichtigerer Punkt ist, daß man Shareware frei kopieren darf. Auf diese Weise erfährt sie natürlich eine rasche und weite Verbreitung.

Erst wenn einem das Programm zusagt und man auch künftig damit arbeiten (oder spielen) möchte, geht es um Finanzen. So heißt es in den Begleittexten, daß man sich für eine Gebühr, die zum Teil erheblich unter der kommerzieller Software liegt, registrieren lassen muß. Diese ist meist mit einer Benutzergebühr verbunden, die etwa zwischen 20 und 90 DM liegt.

Registriert

Registriert wird man nicht beim Händler, sondern beim Autor selbst. Dessen Gegenleistung ist in vielen Fällen ein gedrucktes Handbuch und die aktuelle Programmversion. Außerdem wird der Anwender direkt vom Autor über Updates unterrichtet.

Auf diese Weise bringt das Shareware-Konzept den Autoren als auch den Anwendern enorme Vorteile. Letzterer kann die Shareware-Version recht günstig über einen Händler beziehen, das Programm in aller Ruhe austesten und entscheiden, ob er sich registrieren lassen möchte oder nicht.

Es wird nicht überprüft, ob jemand eine Shareware-Version erstanden hat oder nicht. Der Gedanke liegt da natürlich nahe, daß dann einfach die Benutzergebühr nicht bezahlt wird.

Doch – wie sich in den letzten Jahren gezeigt hat – ist dies eher eine Ausnahme, denn letztendlich schadet der Anwender dadurch nicht nur dem Autor, sondern auch sich selbst.

Wenn nämlich ein gutes Programm entwickelt wurde, der Autor aber keine müde Mark dafür erhält, so hat dieser selten Interesse daran, ein Update, geschweige denn ein weiteres Programm nach dem Shareware-Konzept zu entwickeln.

Der Endeffekt ist entweder eine stark eingeschränkte Shareware-Version, die kaum einer noch nutzen kann, oder ein kommerzielles Produkt, das bei gleicher Leitung vielleicht das Vierfache kostet.

Wo gibt es Shareware?

Fast in jeder größeren Stadt hat sich mittlerweile ein Händler auf Shareware oder auch Public Domain spezialisiert (**Public Domain ist NICHT mit Shareware gleichzusetzen!**).

Natürlich gibt es die Programme auch auf dem Versandwege (in aller Regel findet Ihr die Adressen in unseren Anzeigenteilen).

Achten sollte man allerdings neben dem Preis, der etwa zwischen zwei und 18 DM liegt, auch auf den Service:

Nicht jeder Händler besitzt immer die neuesten Programmversionen und die gleiche Lieferzeit.

Probieren geht also über studieren – und wer selbst von Shareware profitieren will, der schreibe einfach ein Programm, mache es so wie zigtausend andere in aller Welt ...

Bewertungen

Wenn wir Euch gleich einige Shareware-Produkte vorstellen, lest Ihr das Ergebnis langer Überlegungen, wie diese Programme zu bewerten sind. Erst wollten wir sie mit der bekannten ASM-Wertung von 0 bis 12 versehen, dann eine Sonderwertung einführen.

Schließlich einigten wir uns, keine Notengebung vorzunehmen, Euch im Text aber auf Pluspunkte und Schwachstellen der Programme hinzuweisen. ■

fb/kate



Commander Keen ängstlich? Nö, nur überrascht.

Die letzte Maschine vor dem Ziel ... (Commander Keen)

Shareware: Gutes muß nicht teuer sein

Wir möchten Euch nun einige Shareware-Spiele in Wort und Bild vorstellen. Alle nachfolgend genannten Games (wobei sich auf einigen Disketten spielbare Demos befinden) kosten übrigens 59 DM und lagen uns als PC-Version vor (EGA- und VGA-Karten sowie Soundblaster/AdLib werden unterstützt). Hersteller sind Apogee Software Productions in Garland/Texas, USA, die Muster erhielten wir von CDV Gäbler in Karlsruhe.



Womit wir auch schon beim ersten Spiel wären. Genauer gesagt handelt es sich bei **Commander Keen** um eine Serie, von der bislang fünf Folgen erschienen. Eine nach der anderen habe ich mir reingezogen und bin schließlich zu dem Ergebnis gekommen, daß Teil V der bislang beste ist.

Aber auch die anderen Parts haben ihre Reize. Teil 1 bis 3 laufen unter dem Titel **Invasion of the Vorticons** und werden komplett geliefert. Commander Keen ist ein kleiner, unheimlich lieber Astronaut, der sicher gerne bei seiner Familie wäre, würden da nicht immer wieder irgendwelche Bösewichter sein, die er jagen muß.







Und dies geschieht in typischer Jump & Run-Manier, wobei ich sehr überrascht war, daß alle Bilder selbst auf einem langsamen Rechner relativ wenig ruckelten.

Nun ja, dachte ich, bei fünf Teilen wird wohl einer wie der andere sein. Weit gefehlt: Zwar muß Keen auch weiterhin überall seine Fahnen aufstellen (als Zeichen dafür, daß er ein Level geschafft hat), aber in jedem Abenteuer gibt es neue Welten und Monster. So wird der kleine Held in Teil vier seine blauen Wunder im Shadowland erleben und dabei unter anderem äußerst gefährlichen Schnecken begegnen.

Phantastisch!

Wie ich bereits anführte, ist das alles nichts gegen Teil 5, der mich dermaßen fasziniert hat, daß ich zwei Tage lang nichts anderes tat, als **Goodbye Galaxy** zu spielen. Und das mit Erfolg und ohne Cheat (dafür aber mit 35x zwischenspeichern, hehe).

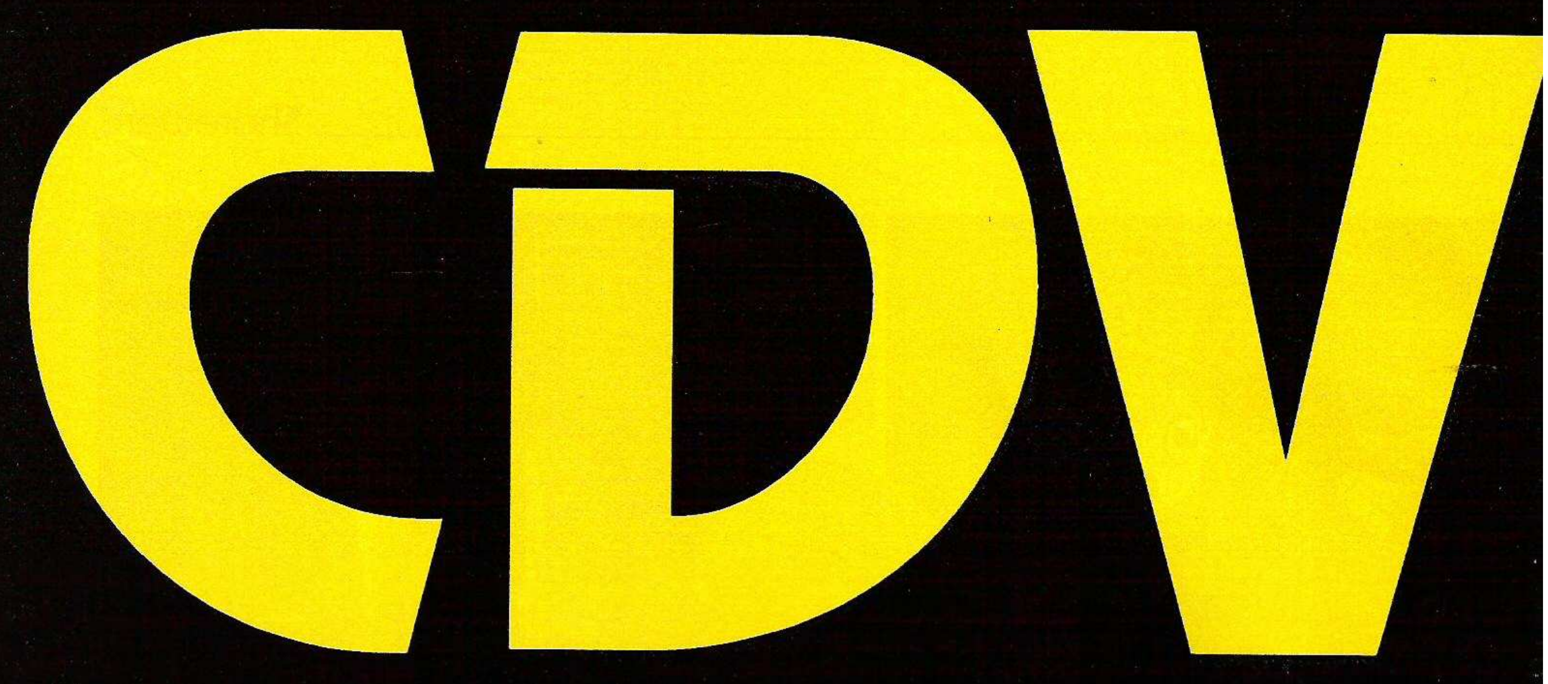
Um Euch etwas von der Faszination dieses Plattformspieles rüberzubringen, hier eine Beschreibung des Spielablaufs.

So befindet sich Keen diesmal in einer Weltraumstadt (oder ist es ein Raumschiff?), in der es unter anderem vier Maschinen gibt, die es auszuschalten gilt, bevor man nach kurzem Zwischenaufenthalt die Hauptmaschinerie erledigen muß.

Joystick angeschlossen und los geht's. Feuerknopf 1 läßt Keen hüpfen, Nummer 2 bewirkt, daß Keen auf seinem Pogostab höhere Sprünge macht. Dazu Nr. 1 gedrückt, und der Kleine hüpft gewaltig.



Ja, wo sind sie denn, die Münzen? (Dark Ages)



Shareware-Compo

Zusammen mit der Firma CDV-Software verlost ASM

50 Vollversionen

der im Shareware-Bericht vorgestellten Spiele

Wer Interesse an einem hat, der möchte doch bitte so gut sein und uns die folgenden Fragen richtig beantworten:

1) In welcher Stadt hat die Fa. CDV-Software ihren Sitz?

a) Karlsruhe
b) Hanau
c) Frankfurt
d) Recklinghausen

2) Wie heißt die Firma, die die vorgestellten Spiele hergestellt hat?

a) Epilog
b) Monolog
c) Apogee
d) Phias Co.

So, jetzt flott eine Postkarte schnappen, den Namen des Games, das man gewinnen möchte, und die richtigen Antwortbuchstaben draufschreiben. Ab in die Post an:

ASM
Shareware-Compo
Postfach 870
3440 Eschwege

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 4. 4. '92
(Datum des Poststempels)

Feuer gibt es via Space-Taste. Neben den herrlich animierten und sehr zahlreichen Gegnern gilt es auch, Unmengen von Boni abzuräumen, unter anderem Nachschub für die Knarre, Punkte von 100 bis 5000... tja, und vor allem die Vitaminflaschen. Hat man 100 gesammelt, gibt es ein Extraleben (bei entsprechenden Punktzahlen aber auch).

Schwupps und zäng

Einen äußerst amüsanten Effekt beobachtet man, wenn man Commander Keen mal zur Ruhe kommen läßt. Zunächst schaut er nach oben, dann zur Seite. Der nächste Blick gilt dem Spieler, ein Schulterzucken – und dann begibt sich der kleine Held in der Schneidersitz und liest ein Buch!! Einfach köstlich, diese Sequenz.

Kommen wir zurück auf das phantastische Spiel: Wie wir Türen öffnen, wissen wir ja nun. Aber wie kriegt man die Maschinen kaputt? Ganz einfach: Pogo-Stick unter die Füße schnallen und auf die gläsernen Röhren gehüpft – zäng!

Manchmal muß man aber auch erst einen Schalter aktivieren, der wiederum einen Fahrstuhl, eine Plattform oder einen Durchlaß bewegt, um weiterzukommen. An so einem Ding bin ich im allerletzten Level ein paar mal gescheitert.

Was nun folgt, wird nicht verraten. Es ist aber die Krönung eines wahrlich tollen Spieles, das sowohl in grafischer als auch technischer Hinsicht ein Hit ist. Wenn man dann noch eine Soundkarte hat und sich die Musik reinzieht (über den PC-Lautsprecher gibt es nur FX zu hören, die aber nicht einmal nerven. Im Gegenteil, manche Geräusche braucht man, um ein leichteres Leben zu genießen), dann ist der Spaß perfekt. Wer's mir nicht glaubt, soll den Michael Anton fragen, der noch bei Teil IV ist. Mir hat Commander Keen einen Heidenspaß gemacht.

Dunkle Jahre

Als nächstes möchte ich Euch **Dark Ages** vorstellen, ein Jump-and-Run, das aus drei Teilen besteht. Zum einen geht es darum, möglichst viele Münzen aufzusammeln, einem „alten Mann" Schlüssel zu bringen und vor eventuellen Fallen auf der Hut zu sein. Zum anderen muß man aber auch verborgene Wege entdecken und unter Umständen auch mal Feinde abschießen, bevor man weiter kommt.

Das Ganze hat natürlich auch eine Geschichte, die im Grunde genommen aber gar nicht interessiert, zumal unser Held nicht gerade der originellste ist. Irgendwie schockt der es nicht. Überhaupt hätte man viel mehr aus der Grafik machen können.

Es ist übrigens das erste Shareware-Produkt gewesen, dessen Sound für den Blaster und AdLib konzipiert wurde. Doch was nützt dies, wenn das Game nicht so richtig in Schwung kommt?

Crystal Caves ist ähnlich konzipiert wie Commander Keen, erreicht aber nicht ganz dessen Qualität. Auch hier gibt es bislang drei Teile, die beiden letzten sollen folgen. Diesmal seid Ihr Mylo Steamwitz, der sich durch das Altarian Sternsystem kämpfen muß. Dazu muß er zum einen möglichst viele Kristalle aufsammeln, aber auch Türen öffnen (diesmal unter anderem durch das Umlegen von Schaltern), um durch die insgesamt 16 Level zu kommen.

Spaß macht das Lauf-und-Hüpf-Game allemal. Es sei übrigens vor den Monstern gewarnt. Selbst wenn sie getroffen sind, können sie einem noch Schaden zufügen (ist mir bei der Schlange ein paarmal passiert). Deshalb solltet Ihr sie am besten dort abballern, wo Ihr notfalls ausweichen könnt. Der Rest: siehe oben.

PD-Boulder Dash?

Paganitzu ist da schon etwas ganz anderes – und zudem wesentlich. Hier gibt es keine Pogo-Sticks und keine Waffen, statt dessen raucht das Köpfchen. Boulder Dash-mäßig heißt es Felsen verschieben, um sich einen Durchgang zu schaffen oder Schlangen daran zu hindern, den Helden der Geschichte (Alabama Smith, kurz „Al") in Fondue zu verwandeln.

Jener hat es sich nun einmal zur Aufgabe gesetzt, alle Räume und alle Levels zu untersuchen und dabei den schlimmsten Gefahren ins Auge zu sehen. Jede Menge Fallen und Gegner wie Spinnen, Speere, die plötzlich auftauchen und den Rückweg versperren (oder unseren Mann als Schaschlikstückchen aufspießen) und vieles mehr wartet auf ihn.

Es gilt in jedem Fall, alle Schlüssel aufzusammeln, um in den nächsten Raum vorzudringen, was nicht immer einfach ist. Das Spiel ist grafisch äußerst simpel, macht aber sehr viel Spaß, und ist – wieder einmal – in drei Teile untergliedert. Reinschauen lohnt sich also...



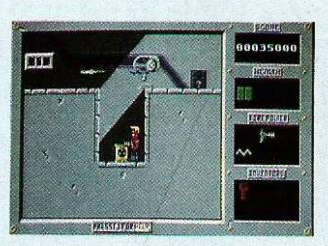
Kristalle sind Trumpf und bringen Points (Crystal Caves)

Zum Schluß noch einmal zurück in die Zukunft. Diesmal geht es um **Duke Nukem**, der mit MG bewaffnet nicht viel anderes tun muß als seine Vorgänger. Er hat allerdings eher das Flair eines Muskelmannes denn das eines Sympathieträger wie mehrfach erwähnter Commander Keen.

Berührungen mit Gegnern lassen seine Energieleiste schrumpfen, die er aber durch Bonussymbole wieder auffrischen kann. Auch hier sind drei Teile durchzuspielen, wobei ich dieses Jump&Run eher den Ballerfreunden als den Strategen empfehlen möchte.

Fazit: Auf dem Shareware-Sektor ist mehr los, als man manchmal glaubt. Gerade im PC-Bereich gibt es jede Menge Spiele, die es durchaus mit „kommerzieller Software" aufnehmen können – und das zu Preisen, die sogar den Geldbeutel freuen. Ein Grund mehr für uns, auch weiterhin über diese Art von Software zu schreiben. In diesem Sinne, bis zum nächsten Mal... ■

Klaus Trafford

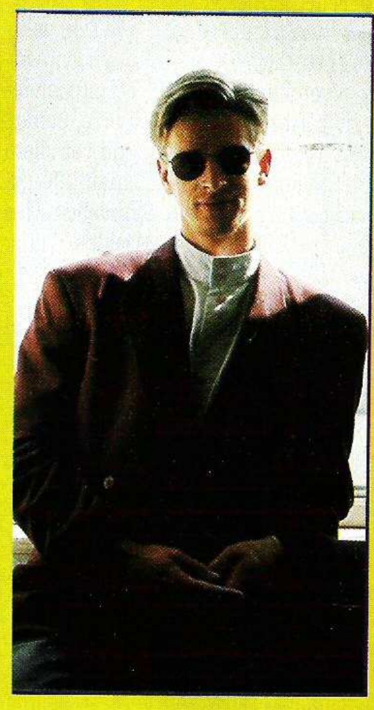


Der Duke ist wieder mal weg (Duke Nukem)



Wie kommt man durch die Lava (Paganitzu)





Hallo Freaks! Nach der großen Neuheitenflut, die sich auf der IMA-Messe über Deutschland ergoß, kehrt nun wieder der „Alltag" ins harte Geschäft der TV-Spiele ein. ASM hat ausführlich über die Messe berichtet – jetzt geht's ans Eingemachte, denn erste Veröffentlichungen der Messeneuheiten stehen ins Haus. Besonders bemerkenswert: Das Mega-Ballerspiel METAL BLACK von TAITO. Dazu gibt's noch ein Rennspiel sowie das Neueste in Sachen Block Out. Und zum Schluß noch eine Riesenüberraschung: LUCASFILM produziert für die Spielhalle den ultimativen Flugsimulator!

Michael Suck

You are The Winner.

Drehwurm inbegriffen: TRASH DALLEY.

Ungewöhnlich ist es schon, daß eine so renommierte Firma wie **Lucasfilm** auf den teuren und schnelllebigen Markt der Automatenspiele drängt. Die Initiative geht von **Rediffusion** aus, einer Firma, die bislang Fernsehproduktionen erstellte. Das bereits fertiggestellte Spiel trägt den Titel **Commander** und ist ein Flugsimulator mit zwei Monitoren, acht Missionen und der modernsten verfügbaren Technik. Lucasfilm besorgt dabei die Programmierung, Rediffusion Design, Technik und das Gehäuse. Ob sich die Investition für die beiden Firmen lohnen wird, hängt letztendlich von der Qualität ab, denn auch bei TV-Spielen sind herausragende Produkte nicht gerade die Regel, sondern eher die Ausnahme. Wir halten Euch jedenfalls auf dem laufenden!

Als guter Vergleich für die durchschnittliche Automatensoftware mag **Trash Ralley** dienen, denn dieses Game ist eindeutig von *Viscos Drift Out* abgekupfert worden und somit ganz und gar kein eigenständiges Produkt. *Visco* hatte nämlich als erster Hersteller erkannt, daß man ein an sich ganz gewöhnliches Rennspiel um einiges interessanter machen kann, wenn man in den Kurvenfahrten nicht das Fahrzeug animiert, sondern die gesamte Spielfläche drumherum. Für die Augen ist dieses Schauspiel ein ziemlich verblüffender und verwirrender Effekt, der für zusätzlichen Spielspaß sorgt. Die Programmierer von Trash Ralley haben dies ebenfalls erkannt und verwenden im wesentlichen den gleichen Spielablauf. Änderungen gibt's nur bei diversen Feinheiten: So wird vor dem eigentlichen Rennen eine Qualifiktaionsrunde gefahren. Außerdem ist die Spielbarkeit etwas höher als beim Vorbild, der Sound gar eine Extraklasse für sich. Wer also in seiner näheren Umgebung keinen *Drift Out*-Automaten vorfinden kann, darf sich ruhig einmal an Trash Ralley versuchen.

Ein Oldie für die Neunziger

Mehr als einen Vorgänger, eher schon Dutzende von diesen, besitzt **Capcoms** neues Werk namens **Block Block**. Dieser Titel ist schon eine dezente Andeu-

tung dessen, was sich im Spiel tut und in welcher Verwandtschaft das Spiel steht. Mehr als zehn Jahre ist es nämlich nun schon her, als *Atari* mit *Block Out* die Industrie mit einem völlig neuen Spielkonzept aufmischte: Ein kleiner Schläger am unteren Spielfeldrand katapultiert einen Ball gegen eine Reihe von Mauersteinen, die dadurch zerbröseln.



Im Prinzip hat an sich an diesem Spielkonzept seitdem nicht viel geändert. Klar, die Technik wurde moderner, die Grafik schöner, der Sound besser. Doch neben der zeitgemäßen Erneuerung hat man sich bei Capcom auch spielerisch auf neue Anfoderungen eingestellt. So sorgen sechs verschiedene Extras erstmal für Abwechslung: Der Magnet fängt den Ball, die Uhr verlangsamt ihn, die Früchte vergrößern die Paddles, die Kugel hingegen den Ball.



Apocalypse now – und doch so schön . . .

Außerdem gibt's für sechs Sternchen einen Extraschläger und per Dollarsymbol ein paar Points. Wirklich erwähnenwert ist der parallele Zwei-Spieler-Modus sowie der abschießbare „Geisterschläger". Fazit: Nix neues an der Block-Out-Front – aber Spaß macht's immer noch!

Feinkost für die Augen

Neu im Sinne des Wortes ist **Metal Black** aus dem Hause **Taito**. Zugegeben: Ballerspiele mit Raumschiffen, Endgegnern, Extrawaffen und Powerbeams haben wir schon zuhauf gesehen, doch was dieses Produkt ganz besonders auszeichnet, ist der psychedelische Spielablauf und die exzellente Ausstattung. Die Story ist dabei schnell erzählt: Die Menschen haben endlich die Erde vernichtet, kleine Trupps mit High-tech-Waffen kämpfen gegen Aliens um den verbliebenen Rest der (intelligenten ?) Menschenschaar. In fünf Levels können ein bis zwei Spieler in den Raumanzug schlüpfen und den fiesen Viechern den Garaus machen. Schußverstärkung gegen manch knakkige Feinde gibt's durch das Aufsammeln von kleinen Molekülen, die zudem den Powerbeam bis maximal Stufe fünf aufladen. Der Beam entdlädt sich per Tastendruck mit großer Kraft und ist besonders bei den Endgegnern ein gern gesehener Gast.



Neu bei diesem Break-Out: Der abschießbare Geisterschläger!

Doch nicht nur die haben es in sich: In den horizontal scrollenden Levels gibt's ebenfalls ansehnliche Brocken. Mal trägt ein Riesenkäfer einen kaputten Flugzeugträger (!?!), mal erscheinen Skorpione mit abschießbaren Stachelschwänzen. Wem das noch nicht reicht, wird mit vielen, kleinen Fieslingen versorgt und kann sich von der Grafik noch restlos verwirren lassen. Diese ist nämlich das Glanzstück des Spiels und präsentiert hundertfaches MehrebenenScrolling,superschnelle Zooms und Colourcycling mit einer Leichtigkeit, die einem den Atem raubt.

Besonders in den *Afterburner*-ähnlichen Bonusrunden hat man das Gefühl, daß der 68000er auf der Platine nur noch die Highscoreliste verwaltet und die Customchips den Rest besorgen. Besonders der Einbau des Yamaha-Soundchips macht sich bezahlt: Titel-, Abspann- und Levelsounds sind eine Klasse für sich.

Bei all diesen Features scheint mir die folgende Einschätzung keinesfalls verwegen: War *R-Type* das richtungsweisende Actionspiel für die Achtziger, so wird Metal Black dies für die Neunziger sein! ■



Das Ballerspiel der neuen Generation: METAL BLACK.

Gesammelte Werke ASM 4/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
1000 Milia	03/92	45	Action
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.
A 320 Airbus	03/92	50	Simulation
* Abandoned Places	03/92	51	Adventure
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action
Addams Family (GB)	03/92	127	Action
Advantage Tennis	02/92	57	Sport
Advantage Tennis (ST)	03/92	103	Konv.
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.
Alien Storm (SM)	02/92	129	Action
Altered Space (GB)	01/92	140	Action
Amber Star	03/92	38	Adventure
Amnios	01/92	17	Action
* Another World	03/92	8	Action
* Apydia	01/92	30	Action
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action
Are we there yet?	03/92	56	Strategie
Awesome Golf (Lynx)	02/92	121	Sport
Baby Jo	01/92	76	Action
Barbarian II	02/92	46	Action
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.
Beast Warrior (MD)	03/92	119	Action
Bill Elliots N. Challenge	01/92	56	Sport
Birds Of Prey	03/92	34	Simulation
* Black Gold	01/92	42	Strategie
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.
Bloodwych (PC)	02/92	107	Konv.
* Booly (PC)	02/92	107	Konv.
Boston Bomb Club	02/92	39	Strategie
Brain Artifice (64)	03/92	106	Konv.
Brain Bender (GB)	03/92	130	Action
Bubble Bobble (SM)	03/92	122	Action
Bugbomber	01/92	28	Action
Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action
Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.
* Bundesliga Manager Pro. (PC)	03/92	110	Konv.
* Castlevania IV (SF)	03/92	116	Action
Centerbase	01/92	68	Strategie
Champion Driver	01/92	46	Sport
Championship Run	01/92	40	Sport
Che - Guerilla in Bolivia	02/92	13	Strategie
Chessmaster 3000	03/92	131	Strategie
Chips Challenge (PC)	01/92	118	Konv.
Cisco Heat	01/92	43	Action
Cisco Heat (64)	03/92	103	Konv.
Cisco Heat (PC)	03/92	112	Konv.
Civilisation	01/92	35	Preview
* Civilisation	03/92	6	Strategie
Conquest of the Longbow	03/92	54	Adventure
* Conquestador	01/92	69	Strategie
Cruise for a Corpse (Atari ST)	02/92	105	Konv.
Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action
Dark Castle (MD)	01/92	134	Action
Das Erbe	02/92	48	Preview
Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action
Deathbringer	02/92	36	Action
Decap Attack (MD)	01/92	126	Action
Devil Crash (MD)	01/92	136	Action
Devious Design	03/92	50	Action
* Die Kathedrale (PC)	03/92	101	Konv.
Double Dragon II (GB)	03/92	128	Action
Double Dragon III	02/92	49	Action
Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure
Dragon Fighter	02/92	34	Action
* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action
* E.S.S. Mega	03/92	15	Strategie
Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport
El Viento (MD)	01/92	126	Action
Elvira	03/92	41	Action
Elvira (64)	03/92	108	Konv.
Elvira (PC)	03/92	110	Konv.
Elvira - Jaws Of Cerberus	03/92	36	Adventure
Exile (C64)	02/92	111	Konv.
Exodus 3010	02/92	50	Strategie
* Eye Of The Beholder II	02/92	8	Adventure
F22 Interceptor (MD)	02/92	123	Action
FaceOff Ice Hockey	02/92	62	Strategie
Fascination	03/92	37	Adventure
Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action
Fighter Command	02/92	17	Strategie
Final Blow	01/92	32	Sport
* Final F. Adventure (GB)	02/92	131	Adventure
* Final F. Legend (GB)	02/92	132	Adventure
Final Fight (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.
First Samurai	01/92	33	Action
Fish	02/92	66	Oldie
Football Director II	01/92	58	Strategie
Fort Apache	02/92	44	Strategie
Frenetic (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Fuzzball	02/92	46	Action
Ghost Battle (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Gobliins	01/92	70	Preview
* Gods (PC)	02/92	112	Konv.
Golden Axe II (MD)	03/92	117	Action
Golden Eagle	03/92	42	Action
Gomola (MD)	02/92	116	Action
* Grand Prix	03/92	52	Simulation
Great Courts II (PC)	01/92	114	Konv.
Guardians	02/92	42	Action
Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport
* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.
Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.
Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.
* Heimdall	02/92	10	Adventure
Heroquest: Witchlord	03/92	33	Strategie
Home Alone (GB)	01/92	144	Action
Hudson Hawk	03/92	44	Action
Hunter (Atari ST)	01/92	118	Konv.
* J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.
James Pond (Archi)	03/92	112	Konv.
Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action
* Joe Montana II (MD)	03/92	120	Sport
John Madden Football (MD)	03/92	120	Sport
Kabuki (MD)	02/92	130	Action
Kaiser	02/92	159	Strategie
Kid Icarus (GB)	03/92	129	Action
Knights Of The Sky (Amiga)	02/92	108	Konv.
Laffer Utilities	03/92	44	Tool
Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.
Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.
Legend of Darkmoon	01/92	10	Preview
* Lemmings (Archimedes)	02/92	108	Konv.
Lethal Excess	01/92	47	Action
Line Of Fire (SM)	03/92	122	Action
Locomotion	03/92	36	Preview
Lone Wolf	01/92	106	Flop
* Loopz (NES)	02/92	127	Strategie
* Lotus II	02/92	110	Konv.
* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action
Mac Arthurs War	01/92	44	Strategie
Magic Pockets (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Manager	02/92	104	Flop
Marble Madness (GB)	03/92	128	Action
Mario L. Hockey (MD)	03/92	125	Sport
Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action
Medieval Warlords	01/92	72	Strategie
Mega Traveller II	02/92	63	Adventure
Mercs (MD)	01/92	136	Action
Metroid II (GB)	03/92	127	ACTION
Microprose Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.
Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.
Mig29 M (Atari ST)	01/92	108	Konv.
Mig29 M (PC)	01/92	114	Konv.
Mig29M (Archi)	03/92	102	Konv.
Mike Ditka P. Football (MD)	02/92	118	Sport
Monkey Island II	01/92	36	Preview
* Monkey Island II	02/92	6	Adventure
Moonfall	02/92	36	Action
Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.
Moonfall (ST)	03/92	102	Konv.
Moonstone	03/92	66	Action
Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie
Neutopia II (EN)	02/92	126	Adventure
No greater Glory	03/92	42	Startegie
Nova 9	01/92	68	Action
* Oh No! More Lemmings	02/92	54	Strategie
Oids	01/92	74	Oldie
Out Run Europa	01/92	46	Action
Out Run Europa (C64)	02/92	112	Konv.
Pegasus	01/92	40	Action
Personal Organizer	02/92	136	Tool
PitFighter (64)	03/92	106	Konv.
PitFighter (ST)	03/92	108	Konv.
Pitfighter	01/92	31	Sport
* Populous II	02/92	15	Strategie
Power Blade (NES)	02/92	124	Action
Puzzle Boy II (GB)	01/92	144	Strategie
Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie
* Quack Shot (MD)	01/92	128	Action
Quadrel (PC)	02/92	110	Konv.
RType II (Atari ST)	01/92	110	Konv.
Realms	03/92	17	Strategie
Red Baron	03/92	100	Flop
* Robocod	01/92	57	Action
Robocod (MD)	03/92	122	Action
* Robocod (ST)	03/92	109	Konv.
Robocop II	02/92	134	Action
Robocop III	03/92	58	Action
Robotron 2084 (Lynx)	02/92	119	Action
Robozone	02/92	62	Action
Robozone (ST)	03/92	102	Konv.
Rodland (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Roger Rabbit (GB)	03/92	126	Action
Rolling Thunder II (MD)	03/92	117	Action
Rugby - The World Cup	02/92	34	Sport
Run Ark (MD)	03/92	118	Action
S. Space Invaders (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Scrapyard Dog (Lynx)	02/92	119	Action
Sega Chess (MD)	02/92	118	Strategie
Shadow Of The Beast (MD)	02/92	128	Action
* Sim Ant	03/92	53	Simulation
Simpsons (NES)	01/92	138	Action
Sliding Skill	02/92	44	Strategie
Smash TV	02/92	32	Action
SolFeace (MDCD)	03/92	121	Action
* Sonic The Hedgehog (SM)	02/92	127	Action
Soul Crystal	03/92	32	Adventure
Space 1889	02/92	14	Adventure
* Speedball II (MD)	02/92	127	Action
* Spellcasting 201	01/92	76	Adventure
SpiderMan (SM)	02/92	129	Action
Spot	01/92	72	Strategie
Star Wars (NES)	03/92	118	Action
* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie
Starflight (MD)	02/92	128	Action
* Steigenberger Hotelmanager	02/92	38	Strategie
Stratego (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Strider (SM)	02/92	128	Action
Supaplex	03/92	62	Action
Super E.D.F. (SF)	03/92	119	Action
* Super Ghouls'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action
* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action
Super Space Invaders	01/92	44	Action
Super Space Invaders (64)	03/92	103	Konv.
Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure
Teenage M. H. Turtles (64)	03/92	112	Konv.
Teenage M. H. Turtles (Amiga)	03/92	109	Konv.
Terminator 2 (64)	03/92	107	Konv.
* The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure
* The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport
The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
The Oath	01/92	32	Action
The Simpsons (Amiga)	03/92	108	Konv.
Thunder Burner	02/92	16	Action
Thunderhawk (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Thunderjaws (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
Titanic Blinky	01/92	56	Action
To Be On Top	03/92	64	Oldie
* Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action
Trexwarrior	01/92	34	Action
Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action
Turbo Charge	02/92	43	Action
Turrican (GB)	03/92	128	Action
Turrican (MD)	01/92	134	Action
Turtles II (NES)	02/92	120	Action
TV Sports Boxing	01/92	38	Sport
* TV Sports: Baseball	03/92	62	Sport
* Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
* Ultimate Baseball (PC)	03/92	101	Konv.
Ultimate Football (PC)	03/92	101	Konv.
Under Pressure	03/92	41	Action
Underworld	01/92	38	Preview
Vengeance Of Excalibur	01/92	70	Adventure
Videokid	01/92	16	Preview
Volfied (64)	03/92	107	Konv.
Volfied (Amiga)	03/92	110	Konv.
Volfied (PC)	03/92	109	Konv.
Wild Wheels	01/92	41	Action
Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
Wing Com. II: S. Operations	03/92	55	Simulation
Wolfchild	03/92	16	Action
Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
Wrestlemania (64)	03/92	107	Konv.
Wrestlemania (Amiga)	03/92	106	Konv.
Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
Xenon II (SM)	02/92	129	Action

Legende:

Konv.	=	Konvertierung
MG	=	Mega Drive
SM	=	Sega Master System
SF	=	Super Famicon
GB	=	Game Boy
AL	=	Atari Lynx
GG	=	Game Gear
EN	=	PC Engine



Der Archimedes-Wettbewerb aus der ASM 1/92 hatte ein ungeahntes Echo zur Folge: Ganze Bewerbungsschreiben, Hilferufe und Angebote trudelten bei uns ein – und alle wollten nur eines: Dem „armen verlassenen Archimedes 3000 ein Zuhause geben". Wir haben die zehn originellsten ausgewählt; die nachfolgenden Beiträge werden obendrein mit einer kleinen Aufmerksamkeit von KAI UFFENKAMP – COMPUTER – SYSTEME belohnt werden.

Daß München nicht nur Weltstadt mit Herz ist, sondern seine Einwohner selbiges besitzen, beweist **Lars Habelitz**. Wahrlich göttlich seine Zeilen:

Im kleinen Städtchen Nazareth,
ein wunderschöner Spiegel steht.
Lieber Archi, schau hinein,
ob Du gleichst dem Larsilein.
Ist das wirklich so der Fall,
dann komm zu mir mit Überschall.

Der Archi fliegt zwar zu jemand anderem (der eine ganz normale Postkarte schrieb – so wollte es die zarte Hand unserer Glücksfee), aber seine Gedanken (und eine Überraschung aus dem Hause Uffenkamp) sind bei Dir.

Noch kürzer drückte **Elmer Netsch** aus Langwedel sein Mitgefühl aus: *Come home, Archi! Körbchen und Kuscheldecke stehen bereit. Dein Elmer.* Archi ist tief gerührt...

Markus Chevalier aus Aachen erregte Aufmerksamkeit mit dem Schlußsatz seiner Bewerbung. Neben einem Platz am Computertisch, Strom und bester Pflege bot er Archi etwas ganz Besonderes an: *Bier ist auch im Kühlschrank*, hieß es da am Ende. Unser Archi läßt fragen, ob er denn auch ein Körnchen dazu bekäme.

Unmißverständliche Absichten hat **Thilo Bernhard Schneeweiß** aus Marburg/Lahn: *Ich, 20, schlank, 196 cm, einfühlsam und kuschelig, Student der E-Technik mit guten Berufsaussichten, freue mich auf gemeinsame Stunden mit Dir. Laß mich an Deinen inneren Geheimnissen teilhaben.* Archi öffnete die Klappe seines Laufwerkes...

Besonderen Komfort verspricht **Roland Zeschnik** aus Weissenhorn. *Habe mein Zuhause mit Bettfedern aufgefüllt und kann daher ein sehr kuscheliges Heim bieten. Zu futtern bekommt er soviel Watt und Ampere* (Anm. der Red.: Wie wäre es mit 220 Volt?) *wie er will und obendrein tägliche Streicheleinheiten.*

...we love you!

Gleichberechtigung fordert **Dr. Astrid Micheler** aus Kiel. *Wieso suchst Du eigentlich ein Herrchen? Ich bin ein Dämchen und herrlich!* Leider hat sie kein Beweisfoto mitgeschickt, was Archi sehr bedauerte, da er weiß, was Frauen wünschen.

Bestätigt wird dies durch die Bewerbung von **Carsten Truckenbrodt**, der folgende mitreißenden Zeilen schrieb: *Was meinst Du mit „Mein Besitzer hat sich geärgert?" Soso, er hat Deine Fähigkeiten nie richtig zu schätzen gewußt. Nicht einmal im gleichen Zimmer durftest Du stehen. Das war noch nicht die Krönung? Er hat Dich einen ganzen Monat in der Ecke stehen lassen und sich nur noch für so ein Wesen vom anderen Geschlecht interessiert? Da war dann die Trennung, bevor Du auf dem Sperrmüll landest, verständlich...*

Ja, Carsten, Du hast recht. Auch Archi hat ein Herz und kann sehr eifersüchtig reagieren, zumal es SEINE Freundin war.

Im wahrsten Sinne des Wortes „umworben" wird Archi von **Ingo Adamek** aus Elbingerode/Harz: *Bei Deiner Geburt scheinst Du wohl unter einem guten Stern gestanden zu haben. Wir geben Deiner Zukunft ein Zuhause. Du wirst an einem wohltemperierten Arbeitsplatz stehen, damit es urgemütlich wird. Dreimal am Tag wirst Du mit Software gefüttert, denn Software macht mobil bei Arbeit, Sport und Spiel* (Anm.: Archi übt bereits Chiphüpfen!). *Man gönnt sich ja sonst nichts. Ich werde Dich nicht zum Hakken mißbrauchen, denn Adel verpflichtet.*

Wir konnten es gerade noch verhindern, daß sich Archi die Kugel gab, als wir ihm den Brief von **Ömer Dojan** aus Bremen zeigten: *In der ASM war eine Annonce eines Herrn Acorn zu finden, in der es heißt „Archimedes 3000 sucht kuscheliges Zuhause". Gemäß Ñ 38 der Computerschutzverordnung ist es nicht zulässig, einen Computer an eine zweite Person weiterzugeben, da es zu einer Verbreitung von Viren und oft zu starken psychischen Reaktionen des Rechners kommen kann. Daher sehen wir uns als zuständige Behörde gezwungen, den Archimedes 3000 in Sicherheitsgewahrsam zu nehmen.*

Den unserer Meinung nach originellsten Beitrag schickte uns **Onno Demme** aus Winsen/Luhe. Neben Lebenslauf sowie einem von seinem Amiga 2000 (!) ausgestelltes und unterschriebenes Computerzeugnis fügte er seinem Bewerbungsschreiben auch die auf dieser Seite (mit seinem telefonischen Einverständnis) abgebildeten Fotos mit Sprechblasen bei. Und wenn er nicht schon auf dem Weg in den Norden wäre, hätte Archi den jungen Mann gerne mal an seine Tastatur gelassen.

kate

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Acorn, ASM 1/92

Der Archimedes 3000 geht an:
Axel Löckenhoff c/o Wyczynski, 2800 Bremen 1.

2. Preis: Thorsten Dröll, 6070 Langen
3. Preis: Florian Oberhage, 8130 Starnberg
4. Preis: Helmut Pfeiffer, 3564 Steffenberg
5. Preis: Horst Fabig, 1000 Berlin 65
6. Preis: Gian-Philip Andreas, 4400 Münster-Wolbeck
7. Preis: Sascha Dörr, 6688 Illingen
8. Preis: Daniela Munser, 6440 Bebra
9. Preis: Michael Schuh, 7185 Rot am See
10. Preis: Karl-Michael Bath, 7590 Spremberg.

Konami, Castlevania, ASM Special 14

1. Preis: Jürgen Schrampf, A-3370 YBBS, Donau
2. Preis: Uwe Hoppe, 3583 Wabern-Harle
3. Preis: Ingo Haack, 7312 Kirchheim/Teck
4. Preis: Michael Lübbe, 2857 Langen
5. Preis: Markus Weber, 3429 Rollshausen
6. Preis: Thomas Peters, 4000 Düsseldorf 12
7. Preis: Stefan Waldhauser, 8568 Hüttenbach
8. Preis: Patrick Johannes, 5475 Burgbach
9. Preis: Manfred Pfauntsch, 8400 Regensburg
10. Preis: Nicole Müller, 4300 Essen 1
11. Preis: Markus Beck, O-6056 Schlensingen
12. Preis: Rene Lerch, O-2400 Wismar
13. Preis: Ralph Brilla, 4780 Lippstadt
14. Preis: Markus Sender, 4650 Gelsenkirchen
15. Preis: Jens Zoll, 8501 Burgthann
16. Preis: Stevy Marx, 6110 Dieburg
17. Preis: Joachim Franz, 8500 Nürnberg 60
18. Preis: Nini Wiese, 2000 Hamburg 70
19. Preis: Michael Scheel, 7460 Balingen-Frommen
20. Preis: T. Siermann, O-7700 Hoyerswerda

Bitmap Brothers, Bitmap Compo, ASM 1/92

Die richtigen Lösungen lauteten: 1) b (Jim Beam ist zwar lecker, aber kein Bitmap Brother), 2) b (Kibotu = KinderBodenTurnen), 3) c (Phi-As, Co. gibt es höchstens im PC, aber nicht als solchen).

Die Gewinner:

1. Preis: Andreas Knura, 5276 Wiehl 2
2. Preis: Martin Ebert, 3008 Garbsen 2
3. Preis: Oliver Schmitt, 6633 Wadgassen
4. Preis: Matthias Weg, A-6751 Braz
5. Preis: Ronald Haras, 5100 Aachen
6. Preis: Christian Sippel, 4630 Bochum 7
7. Preis: Steffen Weid, 8812 Windsbach
8. Preis: Roland Klak, 6203 Hochheim/M.
9. Preis: C. Todt, 5820 Gerelsberg
10. Preis: Martin Becker, 3500 Kassel

Auf dieser Seite findet Ihr ab der nächsten ASM die Clubs, die wir wegen des Archimedes-Wettbewerbs diesmal haben ausfallen lassen.



Inserentenverzeichnis

1000
Playsoft-Studio Schlichting, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 10 96.
Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

2000
Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21
Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.
Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.
Hudson Soft, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (0 40) 33 99 26.
Konsole Mio, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49
Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79
Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.
Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

3000
Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
Computerpartner T+S GmbH, Waldstraße 25. 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 57.
CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.
reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

4000
ASCON, Brockhagener Str. 461, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 3 90 83.
Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02 68) 49 71 69.
Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (05 71) 2 16 48.
Dynatex, Brückstr. 42–44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.
Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.
German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47
Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.
Korona-Soft, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 28.
Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67
Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatennusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.
Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 6 07 - 0.
Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 66 02 - 0.
RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.
Soft & Sound, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (02 11) 49 48 62.
Softshop GmbH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (02 01) 23 82 56.
Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.
Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.
United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.
Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75.

5000
Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.
CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.
Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.
Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.
Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.
Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

6000
Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.
Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. (0 69) 8 00 47 03 - 99
Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (0 69) 95 08 12 - 0.
MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.
Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 60 26) 50 50 - 0.

7000
Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.
TOP 4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (07 11) 2 62 42 09.

8000
Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
Contitronic, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 28 49 64.
ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.
Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 66 98.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 34 43 88.
Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.
Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.
Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.
Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 43 74 74.
Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 57 16 01.
T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.
Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 90 11.

O-1000
Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

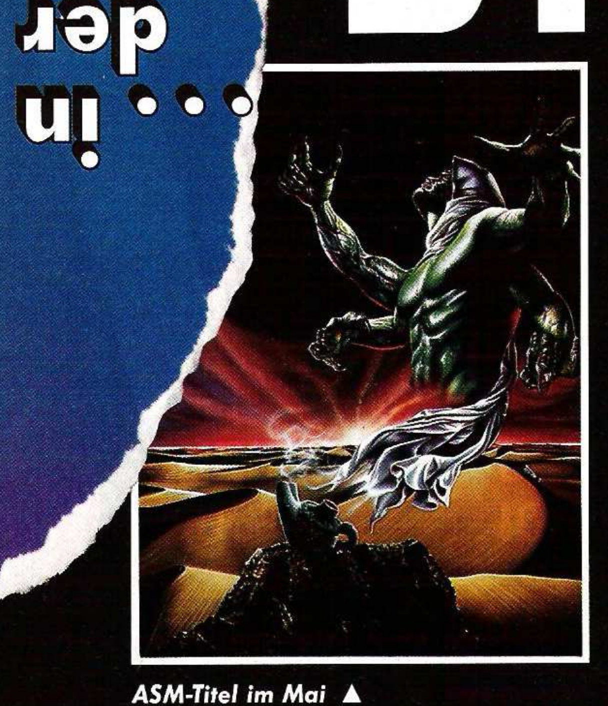
Schweiz
Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die nächste ASM (5/92) erscheint am 10. April 1992

... in der 5.92

BYE & BUY

◄ THE NEXT...



ASM-Titel im Mai ▲

◄ Underworld in Aktion ▼

3D & Polygone: Shuttle

... alles hat bekanntlich ein Ende, und aufhören sollte man gerade dann, wenn es am schönsten ist. Was Euch in der nächsten ASM erwartet? Wer wüßte das nicht gern... Also gut, wir rechnen fest mit UNDERWORLD, dem neuen Ober-Super-Mega-Rollenknaller von Origin – das Ding mit dem 3D-Dreh. ● Gefolgt wird das vom GAME OF LIFE, das mittels kleiner bunter Zellen Eure grauen aufs Heftigste stapazieren dürfte, so man den Ankündigungen von LINEL Glauben schenken darf. ● Dritter im Bunde aber längst nicht Letzter wird PLAN 9 FROM OUTER SPACE sein. Wollen doch mal seh'n, ob uns GREMLIN zum schlechtesten Film aller Zeiten auch das schlechteste Game liefert... ● Irdische Sphären links liegen lassen. Mit SHUTTLE, dem Space-Flight-Simulator von Virgin, kein Problem. Zuversichtlich sind wir auch, daß die Jungs von ATTIC DSA – DAS SCHWARZE AUGE fristgerecht fertigstellen, so daß wir's in der nächsten Ausgabe testen können. Schön wär's auf jeden Fall. Wir drücken Guido Henkel und den anderen Jungs auf jeden Fall fest die Daumen. ● Gleiches gilt für TITUS THE FOX. Wenn alles glatt geht, werden wir auch 'ne hübsche Competition hierzu haben – mal sehen. ● Und was noch? Jaaaa, FEEDBACK & SECRET SERVICE reichen sich die Klinke, und dann waren da noch... wozu überhaupt alles verraten? Schaut doch selber rein, in die ASM 5/92 – übrigens ab 10. April auch bei Eurem Kiosk! Hasta la vista, Babies!



▲ Game of Life





ASM
FÜR
6,60 DM?
KLARO
!
12x
Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
aktueller software markt SPECIAL
SONDERAUSGABE 15
LÖSUNGEN:
MONKEY ISLAND 2
BEHOLDER 2
DIE KATHEDRALE
MIGHT & MAGIC 3
SPIRIT OF ADV
SPECIAL:
aktueller software markt
DARKSEED KOMMT!
STAR TREK
REVIEWS:
BUCK ROGERS 2
FALCON 3.0
GOBLIIINS
PINBALL DREAMS
HARLEQUIN
STORM MASTER
GAMES VON MORGEN
TBird
Die Spielemaschine
S.150
12x
12x
12x
12x
DESHALB
AB SOFORT
12x
IM JAHR
100 %
PREISWERT
100 %
SCHNELL
100 %
KOMPLETT
ABO
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.
Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.
Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.


TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES II
THE
ARCADE GAME
TM
Jetzt als Computerspiel!
Bessere Grafiken. Mehr Action.
Toller Sound.
Ab sofort bekommt Ihr die Turtles als Computerspiel. Das ist die Originalversion wie in den Spielhallen.
Mit Supergrafiken und noch mehr Action. Zwei Spieler können gleichzeitig mit den Turtles und ihren Freunden gegen den widerlichen Shredder antreten.
Den SuperstarkenComputerspieleSpaß gibt's für den Commodore Amiga, den C 64 (auf Kassette und Diskette), für alle Computer mit MS-DOS-Format und ATARI ST Computer.
Holt Euch den Superstarken-SpieleSpaß für Euren Computer von KONAMI.
KONAMI
SuperstarkerComputerspieleSpaß
IMAGE WORKS
Abbildungen:
Commodore Amiga